

**Los lenguajes gráficos como instrumento en el fortalecimiento de la motricidad fina,  
en estudiantes de grado sexto**

Trabajo de grado presentado para optar el título de  
Especialista en el Arte de los Procesos de Aprendizaje  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,  
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Angélica María Cagua Villamizar

Tocancipá, 2020

## **Resumen**

El presente proyecto surge de la problemática identificada en los estudiantes del grado sexto, de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá Cundinamarca, en la que el manejo motriz fino presenta falencias, en la edad en que se encuentran, sus dibujos son muy básicos, los trazos son toscos y muy fuertes, presentan poco manejo espacial y de coordinación en sus músculos más pequeños para hacer los movimientos más precisos.

El proyecto de intervención disciplinar busca que el estudiante de grado sexto, desarrolle la motricidad fina, a través del diseño y la creación del cómic, se manejan diferentes talleres en los que se aplican actividades proyectadas, a fortalecer el manejo manual a través del dibujo y el detallar de cada imagen creada, esto tiene un impacto directo en la capacidad de aprendizaje, al escribir la historia en la que se basa el cómic por el estudiante y el manejo espacial al modelar el protagonista de la historia, logrando con ello tener éxito en las actividades realizadas en clase.

Palabras clave: habilidades motoras finas, el lenguaje gráfico, expresión plástica, el dibujo, el cómic y la creatividad.

### **Abstract**

The present project arises from the problem identified in the students of the sixth grade, of the Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá Cundinamarca, in which the fine motor handling presents deficiencies, in the age in which they are, their drawings are very basic, the outlines are coarse and very strong, they present little space handling and of coordination in their smaller muscles to make the most precise movements.

The project of disciplinary intervention seeks that the student of sixth grade, develops the fine motor skills, through the design and creation of the comic, different workshops are handled in which projected activities are applied, to strengthen the manual handling through the drawing and the detailing of each image created, this has a direct impact on the capacity of learning, when writing the story on which the comic is based by the student and the spatial handling when modeling the protagonist of the story, achieving with it to be successful in the activities carried out in class.

**Keywords:** fine motor skills, graphic language, plastic expression, drawing, comics and creativity.

## **Los lenguajes gráficos como instrumento en el fortalecimiento de la motricidad fina, en estudiantes de grado sexto**

La motricidad es un elemento que forma parte de la educación, aporta beneficios y favorece el dominio de diferentes habilidades: mejora el movimiento en equilibrio, los ubica espacial-mente, desarrolla la coordinación, promueve la agilidad en los niños, como en adolescentes, en la básica primaria y secundaria.

En este proceso resaltamos el manejo motriz fino, la cual es la capacidad para realizar movimientos con precisión y exactitud, a este "También se le llama manejo manual, implica movimientos de ambas manos, una sola, o los dedos ejecutados con precisión así en forma de pinza, ensartar, cocer, escribir, forman parte de la motricidad fina la acción voluntaria de músculos finos de la cara" afirma Sarmiento (1982) (p.216), con ellas se desarrolla habilidades, destrezas visuales y manuales, estas son indispensables para lograr un correcto aprendizaje de la lento-escritura y la expresión plástica, fundamentales para el desarrollo de las capacidades de los niños en todas sus dimensiones.

Es una actividad creadora que permite expresar sus sentimientos, pensamientos e intereses, que se da de manera progresiva de acuerdo a la madurez del niño, entre ellas se destaca la técnica del dibujo y como uno de sus géneros artísticos está el cómic apreciado por los jóvenes y adultos, es la de unión entre la imagen y la palabra, no solo es un medio artístico y plástico, sino también es un medio de comunicación, didáctico e ilustrativo.

En el sector rural las condiciones de los estudiantes de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez de Zipaquirá no es igual a quienes viven en la zona central del municipio, la institución se encuentra ubicada en la vereda Rio Frío de

Zipaquirá, se cuenta con estudiantes de diferentes veredas y otros de la zona centro, los que conforman la sede principal de secundaria de la institución, el diario vivir de los estudiantes en las veredas, no se puede comparar a un niño de la ciudad, ellos por lo general ayudan en las labores diarias del campo, esta situación de esfuerzo, promueve al desarrollo motriz grueso, aunque esto ayude al movimiento y coordinación de su cuerpo, la motricidad fina necesita específicamente de un manejo más preciso con las partes más pequeñas de su cuerpo como son los dedos y solo lo desarrollan al realizar las actividades que dejan de tarea para la casa.

La motricidad fina en las expresiones artísticas de los niños de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez de Zipaquirá, muestra un factor común de dificultad, en los trabajos presentados para artística, al dibujar muestran un trazo tosco y grueso, dejando una marcada indeleble en la hoja por el lápiz, se observa un manejo básico, proyectadas en las creaciones desarrolladas por su imaginación, la falta de manejo espacial en la distribución de sus dibujos, la aplicación del color es muy fuerte y rallada, se salen del espacio provisto para colorear, sin darle dirección según la imagen, a pesar de las indicaciones dadas siempre caen en la misma dificultad, el trazo o aplicación es tan fuerte que rompen o rasgan la hoja del cuaderno o del material que estén trabajando al querer borrar, ya que no pueden deshacer el trazo, el corte de imágenes para realizar un colla-ge es dispareja o prefieren rasgar para no cortar con tijeras ya que no tienen dominio de ellas; la escritura de algunos niños es muy grande, otros muy pequeñas, no se les entiende al leer, el trazo en los dibujos en algunos estudiantes es discontinuo, el manejo de espacio y orden en sus cuadernos es muy regular al tener presente esta situación se comienza a general un problema común todos los años en el grado sexto, si seguimos el

conducto, sin que se intervenga, faltaran dos años para que se vea el cambio en el proceso, para que ellos generen hábitos diferentes que ayuden a cambiar su postura motriz. Con relación a la situación problemática descrita se plantea la siguiente pregunta problemática:

**¿Cómo potenciar la motricidad fina, de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez de Zipaquirá?**

Para dar respuesta a esta pregunta, se establece el siguiente objetivo: **Potenciar el desarrollo motriz fino a través del lenguaje gráfico del cómic, en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez de Zipaquirá.**

Es importante desarrollar la motricidad fina en el estudiante de grado sexto, ya que este contribuirá a mejorar los hábitos de escritura, promoviendo la autoestima y la confianza en sí mismos, fomentando seres más creativos y adaptativos con el medio, incitando el trabajo en equipo y el ser colaborativos, estos numerosos beneficios aportaran cognitiva-mente en las distintas asignaturas y favoreciendo sus habilidades, que desde edades tempranas debieron ser promovidas.

Es importante recalcar que los niños al ingresar al grado sexto, deben tener bases senso-motrices bien definidas, para un óptimo desarrollo académico y personal; pero éste no es el caso, cuando se observan las fallas que presentan en los diferentes trabajos elaborados por los estudiantes, se deduce un factor común, el manejo no adecuado del lápiz y su trazo, por ello es importante buscar estrategias que influyan, en la atención y desarrollo de destrezas en la motricidad fina en los niños y adolescentes, por ello se toma el cómic como instrumento de manejo motriz fino, ya que es una expresión artística de

agrado para los niños y jóvenes, el cual llama la atención por su proceso de creación, con él, se promoverá el dibujo, como punto de apoyo y herramienta pedagógica, para mejorar y fomentar el aprendizaje significativo entre las artes plásticas y la motricidad fina.

Por esto se hace necesario que la institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez, promueva el desarrollo de motricidad fina en los estudiantes de grado sexto y así mismo responder los interrogantes personales, que surgieron al observar el problema ¿porque el desarrollo de la motricidad fina es tan básico en los estudiantes que llegan al grado sexto?, ¿cómo se podría mejorar, los procesos de motricidad fina del estudiante por medio de educación artística en bachillerato?, a las que se quisieron dar respuesta por medio de la siguiente propuesta de intervención disciplinar.

Con esta intervención se pretende, potenciar el desarrollo de la motricidad fina a través de talleres, donde el lenguaje gráfico está presente en la creación del cómic, desde el boceto a la definición de la imagen, estas representaciones incentivan la creatividad, al ilustrar el mundo que los rodea, al plasmar sus vivencias cotidianas, generando opinión y corrigiendo sus errores; con estos talleres se fomenta en el estudiante la competencia de la lingüística, reflejada en la creación de los guiones o en los textos que conlleva cada cómic; la competencia de aprender a aprender, se identificará en el proceso de reflexión y asimilamiento del conocimiento, al dar su valoración personal y desarrollar los talleres con una pequeña guía dada virtualmente; la competencia social y cívica, al realizar un trabajo cooperativo, de respeto hacia sus compañeros y creaciones, con esta propuesta se espera el crecimiento en estas competencias y el desarrollo de la motricidad fina en los niños del grado sexto.

Uno de los primeros referentes investigativos, Herrera, Mestizo & Mina (2016) ponen en consideración el proyecto titulado “Implementación de actividades del dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas” en el grado de transición “a” en la Institución Educativa Comercial el Palo Caloto, en el municipio de Caloto del departamento del Cauca, es una propuesta del arte en los procesos de aprendizaje que busca estrategias, por medio de una propuesta lúdica y didáctica, presentando como objetivo general, el implementar actividades de dibujo y pintura para mejorar en los niños y niñas de transición la motricidad fina, para que el estudiante desarrolle toda sus potencialidades, habilidades, destrezas, nociones y colores desde su contexto cultural y social y así dar solución a la problemática de cómo mejorar la motricidad fina por medio de las artes plásticas siendo esta una estrategia que debe tenerse en cuenta en el proceso de aprendizaje y en formación integral.

Se considera el trabajo de grado de Carabali, Carabali & Tello (2016) que reposa en la Fundación Universitaria los Libertadores titulado “El arte y la motricidad fina” para niños de 4 y 5 años de edad, en la institución educativa Inem Jorge Isaacs de la sede Fray Domingo de las casas en Santiago de Cali, donde su trabajo está basado en implementar estrategias pedagógicas a partir del arte para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina donde se identificará el manejo espacial de los niños, va a estimular la imaginación por medio de actividades lúdicas y artísticas fortaleciendo la concentración, la atención e identificando las emociones dadas en diferentes situaciones, por medio de actividades artísticas como el modelado, el recortado, el punzado, el coloreado entre otros, con esto quiere potenciar a los estudiantes en conocimiento y habilidades, al vivir y trabajar la experiencia con el arte dando respuesta a su pregunta de ¿Cómo el arte puede ayudar a



solucionar los problemas de motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la Institución educativa Inem Jorge Isaacs de la sede Fray Domingo de las Casas?.

Para continuar se encuentra el planteamiento que hace Orrego, B (2017) en su proyecto llamado “ El dibujo como estrategia lúdica para fortalecer la expresión artística en la educación básica y media” desarrollado en la Institución Educativa Rural la Carbonera realizado en el municipio de Andes, Antioquia, este proyecto surge por la poca motivación que tiene el estudiante del grado noveno y décimo frente a los procesos artísticos, ya que con ellos no se han podido expresar y experimentar por medio de diferentes técnicas presentadas en clase, se promovieron talleres lúdicos donde se quiso resaltar las capacidades creativas en los estudiantes, por medio del dibujo el cual tiene una función liberadora donde ayuda y permite aprender a observar a analizar y adquirir una memoria visual, esta propuesta concluyo con un trabajo interdisciplinar, articulando el manejo del dibujo con el medio ambiente, involucrando las TIC para fortalecer las actividades, se pudo generar un gusto en el estudiante para que adquirieran aprendizajes significativos por medio del pensamiento visual y las técnicas del dibujo.

Al indagar en otras universidades recalco el proyecto de investigación desarrollado por Hernández, E (2001) nombrado “Desarrollo de la motricidad fina a través de procesos didáctico- artístico en estudiantes de escuela unitaria” en la escuela Teusaquillo, al occidente de Boyacá, en el municipio de Otanche, con niños de 6 a 13 años de edad, en el cual pretendió estimular la motricidad fina a través de la expresión libre del arte relacionado con la sensibilidad y emotividad del ser humano, con el objetivo de optimizar nuevas estrategias pedagógicas para orientar adecuadamente, los procesos y técnicas de enseñanza; teniendo como problema base, la falta de procesos didácticos en las actividades

escolares e inculcar e involucrar directamente al estudiante con el arte a través de las experiencias escolares; al diseñar un programa para desarrollar la motricidad fina a través de la expresión plástica, teniendo en cuenta los procedimientos didácticos, despertando el interés de estudiante por el área de artística mediante la participación activa.

Finalmente el último antecedente a mencionar, es el trabajo que realizó Tapia, A (2018) en otra institución, un ejercicio en el que se fomenta la creatividad y las competencias artísticas en los estudiantes, titulado “El cómic como recurso didáctico” una propuesta de intervención curricular en la educación primaria desde la plástica, se desarrolló en estudiantes de sexto primaria con edades de 11 y 12 años en el colegio la Salle, de la ciudad de Santander, España; esta propuesta tiene como propósito fomentar la creatividad y la competencia artística a través del género cómic y así mismo mostrar las múltiples alternativas que ofrece este material como recurso didáctico, fomentando las competencias: lingüísticas, aprender a aprender, social y cívica y el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, por medio del manejo del cómic y como objetivo central es fomentar el interés por el género del cómic en el alumnado desde la perspectiva artística, promoviendo aspectos tales como la creatividad, el esfuerzo individual, el aprendizaje cooperativo y la responsabilidad compartida.

Para empezar a identificar la concepción del proyecto de intervención, he de referirme a las habilidades motoras finas, que se encuentran presentes en cada uno de los movimientos pequeños que realizamos y los hacemos tan natural que no los advertimos, se desarrollan a medida que los seres humanos crecen y se van afianzando en los diferentes trabajos realizados en la casa y luego en la escuela, estas habilidades son complejas e involucran esfuerzos coordinados del cerebro y los músculos, se generan a partir de las habilidades

motoras gruesas, los niños necesitan usar las habilidades motoras finas para hacer sus tareas de la escuela como cotidianas, las cuales se desarrollan a diferentes velocidades, pero hay algunos que presentan ciertas dificultades con el manejo de coordinación y otros presentan dispraxia,. “los estudiantes pueden manifestar alteraciones o dificultades motrices en el aula de clases o en sus hogares, estas dificultades serán minimizadas con la ayuda oportuna de los maestros, padres de familia y si el caso amerita por un profesional en psicología infantil” Pinos. V & Medrano, F & Alarcón, P. (2017, p.2).

También se debe tener presente la teoría de Jean Piaget en la que se destacan las cuatro etapas de desarrollo cognitivo, la sensomotriz, la preoperacional, acciones concretas y el periodo de operaciones formales; el desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia, cada etapa es importante, el niño va avanzando a medida que crece y al ritmo de cada uno (Triglia,2016). Por ello es importante que a medida que van aprendiendo, la estimulación ayuda a concretar adecuadamente cada etapa.

Junto a la anterior teoría debemos mencionar a Winter citado por Marcos (1989) donde establece cinco fases de desarrollo motor en niños, fundamentada en la capacidad motriz, de las cuales resaltamos la fase de gran capacidad para el aprendizaje motor (9-12 años en niñas, y 9-14 años en niños), donde se obtienen excelentes resultados debido a la capacidad de reacción, el valor y las ganas de aprender que presentan y la fase de cambio de estructuras de capacidades y habilidades motoras. Niñas (11-14 años) y niños (12-15 años) coincide con el segundo cambio en la morfología del niño: crecimiento en altura y extremidades, aumentando peso, y dando lugar a la aparición de la pubertad. (p.63-68)

Al utilizar los lenguajes gráficos como instrumento en el fortalecimiento de la motricidad fina, en estudiantes de grado sexto, éste se está dando como concepto moderno del arte, a pesar de que el manejo del dibujo se plantea desde los inicios, se ha desarrollado a tal manera que se quiere abordar temas contextuales y de forma creativa, proyectando nuevos enfoques, espacios e ideas, para la construcción de un mundo actual vista desde los ojos de los niños, como se plantea en el siguiente texto:

“La educación culturalmente democrática, y en especial aquella que persigue la reconstrucción social, encarna plenamente ideales pos modernos: conflicto conceptual, democratización y valoración de las actitudes de los diversos participantes” afirman Efland A, Freedman K & Stuhr P. (2003, p. 147)

Al considerar las expresiones plásticas como un medio de comunicación, tanto individual como social, “El arte plástico es netamente expresivo y nos comunica no solamente a través de la anécdota representada, también la huella psicológica sensible, creativa, intelectual y temperamental que deja impresa el propio artista.” López (1999, p.38); es un medio con que el niño comienza a manipular objetos, como es el lápiz y la hoja de papel para realizar sus primeros trazos y de ahí todo lo que con lleva a utilizar diversos materiales donde explora y descubre sus características, al desarrollar la motricidad fina, a través de las actividades plásticas como es: la coordinación viso manual y la orientación, estimulando el desarrollo motor, la percepción sensorial, a través de las diferentes técnicas plásticas.

Entre las técnicas podemos abordar la pintura y el dibujo como la expresión plástica más antiguas de la antigüedad, actualmente resaltan los beneficios que trae el dibujo en los niños las cuales pueden potenciar diversas áreas como las motoras, intelectuales y

emocionales; a nivel físico perfecciona la habilidad manual que permite el manejo de objetos pequeños y afina su noción espacial, el sostener un lápiz o manejar un pincel ayuda a regular los movimientos de la mano y a estimular las conexiones cerebrales por eso se habla de los beneficios que trae el dibujo para la motricidad fina.

A la vez, debemos mencionar a Viktor Lowenfeld quien fue el primero en revisar las etapas de evolución del dibujo, podemos destacar dos etapas, ya que se encuentran en el rango de edad de los estudiantes del proyecto; la etapa del realismo de 9 a 12 años es donde el niño intenta enriquecer su dibujo y adaptarlo a la realidad, el dibujo es más natural, es donde el niño descubre su independencia social, es un mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden y la etapa del pseudonaturalismo de 12 a 13 años, donde el producto final adquiere cada vez más importancia (Lowenfeld, 1958). Son etapas donde el niño puede estar estructurando su dibujo y así mismo, comprenden mejor su aplicación acercándolo a una realidad propia.

Encontramos la opinión de Wilson y Wilson (citados por Hargreaves, 2002) consideran el desarrollo del dibujo como un fenómeno social en esencia, función de la influencia de los compañeros durante los primeros años y producto de los estilos dominantes en la cultura en fases anteriores.

De acuerdo con lo anterior el trabajar el dibujo en edades de 10 a 13 años va ser más personal y producto del estilo que trabaje en este caso, al utilizar el lenguaje gráfico debemos conocer, que es un tipo de comunicación que usa gráficos, imágenes y expresiones matemáticas para expresar y transmitir pensamientos e ideas, el cual ha estado relacionado al desarrollo de la civilización, es un lenguaje universal que puede ser interpretado en cualquier país, originando un impacto más fuerte que las palabras, por ello

se ha manejado en este proyecto a través de la narrativa gráfica del cómic (Huitrón, 2019). Este lenguaje gráfico ayuda a desarrollar en el niño, la imaginación, la creatividad y la expresividad junto a ello la motricidad fina al crear, diseñar, dibujar y moldear al detalle un cómic.

Por ello se debe identificar, el cómic como narración gráfica, la cual forma parte del arte secuencial, a través de un lenguaje y una estructura narrativa, que expresa con claridad las acciones y pensamientos de los personajes; el cómic surge en paralelo con el periódico y la revolución industrial y luego se proyecta ante una sociedad, el cual cuenta una historia a través de dibujos y textos escritos; este durante décadas fue considerado de entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y sirve de plataforma para contar cualquier historia. Vilches (2014) dice: “Cuando creamos un cómic desarrollamos: la creatividad, el lenguaje verbo-icónico y la expresión plástica. Se trata de utilizarlo como forma de expresión, de modo que cualquier estudiante sea capaz de comunicar sus ideas por medio del lenguaje del cómic.”

De igual modo encontramos en la UNICEF Tratado de las Naciones Unidas en el “Convención sobre los derechos del niño” adaptada para niños de 9 a 12 años donde reúne derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales, en ella se destaca los artículos 28 donde se destaca que es importante que en el colegio los niños y niñas puedan desarrollar su personalidad, capacidad y habilidades. (UNICEF, 1989).

El proyecto de intervención **“Los lenguajes gráficos como instrumento en el fortalecimiento de la motricidad fina en estudiantes de grado sexto”** responda a línea de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores, que contiene tres ejes fundamentales: Evaluación, Aprendizaje y Docencia. Esta línea de investigación concibe la

educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades, para el mejoramiento del proyecto formativo.

Según Ortiz Franco (S.F), la línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

Su objetivo es fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, de-construcción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

En este caso para este PID el objeto de estudio es el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de grado sexto, con ello se quiere mejorar el proceso académico, así mismo apoyar desde el área de artística a las demás asignaturas, esto se realizará por medio del proyecto de intervención disciplinar con una metodología cualitativa, la que nos permitirá recolectar información y producir datos descriptivos, por medio de observación no participativa directa de la conducta del estudiante ante las diversas actividades proyectadas en el taller diagnóstico, con la observación directa de la conducta del estudiante se quiere conocer ¿cómo los estudiantes emplean los distintos materiales en las actividades propuestas.

La observación se puede entender como un procedimiento, intencional y sistemático, que permite obtener datos y/o información, el propósito de esta es explicarla, comprenderla o describirla, en este caso la observación es estructurada por que se establecieron los aspectos previamente y se quieren recopilar esos hechos observados de forma no participativa, ya que solo se va estar presente como un espectador interesado y motivado por estudiar lo que ocurre en el grupo. Ruiz (2013, p. 314)

Se utilizará como instrumento de investigación el diario de campo, en él se va a registrar las actividades y acciones del taller diagnóstico, el cual permite un monitoreo del proceso de observación, al describir todo hecho o situación presentada, se debe destacar y analizar los aspectos deficientes, inconsistencias y vacíos acerca de la práctica del proceso motriz fino en los estudiantes y con ello proponer actividades interventoras al mejoramiento de las falencias dadas. Toro & Parra. (2006, p. 177). Ver anexo 1 y 2.

Para completar y apoyar el método de observación se realiza una encuesta diagnóstica a estudiantes, padres de familia y docentes que trabajan con el grado sexto, el cuestionario aunque no es del método cualitativo, este procedimiento permite obtener respuestas, mediante el uso de un formulario pueden llenar por sí solos los encuestados, este tipo de instrumento puede suministrar información descriptiva de las características de individuos, esta tiene como objeto el estudio e identificación de información, de cómo es la práctica manual de los procesos realizados, tanto en la casa como en el colegio y con los resultados promover las diferentes actividades para mejorar su desarrollo motriz fino. (Ruiz, 2013, p 247). ver anexo 4, 5, y 6



Por último, se desarrollará los talleres como medio de interacción con el estudiante y el docente integrando la teoría y la práctica, para facilitar la comprensión entre una y la otra dando apoyo al control de la motricidad fina en el estudiante, Reyes (citado por Maya, 1996, p.12) piensa que el taller lo concebimos como realidad integradora, compleja, reflexiva, en la que se une la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico. Por medio de los diferentes talleres propuestos se quiere desarrollar hábitos que antes no se hacían tan evidentes al escribir, dibujar o colorear como es el proceso de afirmar el lápiz o el color , Mirabent (citado por Maya, 1996,p.13) en el que expresa que “El taller pedagógico resulta una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permitan al alumno, operar en el conocimiento y al transformar el objeto cambiarse así mismo” Ver anexo 8-13

### Estrategia: Dibujando y contando, tu cómic vas creando.

Dibujando y contando, tu cómic vas creando, es el proceso estructurado de la estrategia de intervención, que surge como parte del ejercicio de indagación con aproximadamente 37 estudiantes, donde se plantea utilizar la expresión plástica del cómic, como medio de desarrollo de la motricidad fina en los niños de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez de Zipaquirá.

**Figura 1. Ruta de intervención Pedagógica.**



Fuente: Cacua, A. 2020

A continuación, se describe de manera ordenada, cada una de las actividades propuestas, a partir de la ruta, para desarrollar el manejo motriz, en los estudiantes del grado sexto, describiendo el paso a paso a seguir.

**Tabla 2 Plan de acción: Dibujando y contando, tu cómic vas crea**

<b>Nombre del proyecto: Los lenguajes gráficos como instrumento en el fortalecimiento de la motricidad fina, en estudiantes de grado sexto</b>			
<b>Docente Encargado:</b> Angélica María Cacua Villamizar			
<b>Beneficiados:</b> 29 estudiante del grado sexto			
<b>Objetivo:</b> Potenciar el desarrollo motriz fino a través del cómic, en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez de Zipaquirá.			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción.</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
<b>Observa</b>  (Contempla y mira más allá)	Se lleva a cabo un taller diagnóstico, este se aplica al comienzo del periodo, se tendrá en cuenta en el estudiante: *La postura corporal *La concentración y atención a clase. *La participación activa. *El manejo de espacio y coordinación. *La forma de tomar el lápiz. *La aplicación del color.	*Docente encargado. *Estudiantes *Salón de Clase *Taller diagnostico *Útiles escolares: Lápiz, borrador, colores papel de colores, pegante.	Indicador: se evidencia por medio del taller diagnóstico, el manejo motriz fino del estudiante de grado sexto.
<b>Analiza</b>  (Más vale pensar y no especular)	En el momento que se esté desarrollando el taller diagnóstico, se analiza, las falencias del estudiante, en la conducta observada, en especial el proceso motriz fino. Se realiza una encuesta a estudiantes, padres de familia y docentes, del manejo de la motricidad fina que han observado en el estudiante.	*Docente encargado. *Estudiantes. *Padres de familia. *Docentes que dictan al grado sexto. *Taller diagnóstico. *Encuestas	Indicador: se analiza y se reflexiona sobre el diagnóstico y las encuestas realizadas para determinar falencias y proyectar estrategias.
<b>Identifica</b> (El camino es indagar y el destino es mejorar)	Se identifica la conducta del estudiante y su desempeño personal, por medio de diagnóstico y las encuestas realizadas.	*Docente encargado *Taller diagnóstico. * Encuestas diagnósticas.	Indicador: se identifica el proceder, en el proyecto de acuerdo al

			desarrollo del diagnóstico.
<b>Fomentar</b>  (Impulsa la mente a grandes sueños)	Se fomentan talleres, para potenciar la motricidad fina en el estudiante, a través del del lenguaje gráfico del cómic. Estos talleres tendrán un inicio con su respectiva explicación, para alcanzar el objetivo, luego se desarrollan las actividades siguiendo las instrucciones dadas y se da una evaluación formativa según el desempeño dado.	*Docente encargado. *Estudiantes *Padres de familia. *Guías orientadoras. * Videos *Cuaderno *Hojas blancas * Lápiz *Colores *Plastilina.	Indicador: se realiza talleres donde se evaluará, el manejo de detalles al dibujar, el trazo apropiado del lápiz y la delicadeza al manejarlo.
<b>Conocimiento</b>  (El privilegio del saber, se promueve cada día)	Que va a conocer con cada taller: 1. Se da a conocer los inicios e historia del cómic, con sus propias palabras contarán la historia observada, luego le darán un título al cómic, relatarán de donde proviene y creará su primer cómic a través de un ejemplo observado. 2. Se explica la estructura del cómic, la importancia de las viñetas, y los planos en la historieta, se insistirá en el manejo del lápiz, el no reteñir, se trabajará a mano alzada, los bocetos de su historia para no reteñir y mejorar el dibujo, luego aplicar color, de forma adecuada. 3. Se inicia con la construcción detallada del rostro, del posible protagonista de la historia. La condición clara va a ser no trazar muy fuerte el lápiz y al colorear no reteñir. 4. Al determinar cómo realizar el rostro, el estudiante define los rasgos faciales del protagonista de su cómic. 5. Procederán a completar el cuerpo de acuerdo a las explicaciones dadas y a la imaginación de cada niño, deben detallar cada rasgo, coloreando sin reteñir y enfatizando en su creatividad. (Actividad en proceso)	Docente encargado. *Estudiantes *Padres de familia. *Guías orientadoras. * Videos *Cuaderno *Hojas blancas * Lápiz *Colores	Indicadores:  1. El conocimiento e identifica los orígenes del cómic y su historia.  2. La estructura del cómic y su desarrollo.  3. El trazo detallado del rostro del cómic, en el que fortalece la motricidad fina.  4. La estructura del rostro del cómic creado al detalle.  5. La imagen creada del cómic siguiendo las indicaciones dadas.

<b>Crea y expresa</b> (Imagina y crecerá en ti un mundo de en sueño)	El siguiente taller es de creación personal, redactarán una historia basada en un hecho de su vida o suceso que quieran cambiar en su comunidad, incluyendo su personaje como protagonista. (Actividad planteada)	Docente encargado. *Estudiantes *Guías orientadoras. *Hojas blancas * Lápiz *Colores	Indicador: la redacción de la historia del cómic.
<b>Moldea</b> (Entre tus manos, está el poder creador)	Como complemento al cómic planteado, se recreará el personaje principal con plastilina, el modelar con sus manos, propiciará el desarrollo motriz fino del estudiante. (En proceso de construcci)	Docente encargado. *Estudiantes *Padres de familia. *Guías orientadoras. *Plastilina.	Indicador: moldea con detalle la figura propuesta del personaje principal.
<b>Proyecta tu Historia</b> (Deja una huella invaluable en nuestra memoria)	Para finalizar la ruta, se concretará la historia creada por el estudiante, por medio del cómic, enfatizando en el buen uso de lápiz y la importancia del detalle en cada una de las viñetas, para contar su historia. Para concluir los estudiantes grabarán el cómic y relatarán la historia, con ella se realizará una exposición, donde se dará a conocer los cómics a la comunidad educativa.	Docente encargado. *Estudiantes *Padres de familia. *Guías orientadoras. *Cuaderno *Hojas blancas * Lápiz *Colores *Rotuladores *Marcadores	Indicador: 1.El diseño completo del cómic y su estructura  2. cómo proyecta el cómic, ante la comunidad estudiantil.

Fuente: Cacua A. 2020

## **Conclusiones y recomendaciones**

En el proceso del proyecto de intervención disciplinar surgieron varios aspectos importantes que resaltar, primero la importancia que tiene el dibujo en niños de grado sexto, ya que es un medio de comunicación y expresión, están en la fase de gran capacidad de aprendizaje motor, donde se tiene excelentes resultados, debido a la capacidad de reacción y las ganas de aprender, por ello es importante enfatizar a esta edad el desarrollo de la motricidad fina.

Se da una segunda en el momento de implementar el taller diagnóstico, donde se determinó, la aplicación de talleres para fomentar la motricidad fina con el lenguaje gráfico del cómic, el desarrollo de estas actividades implica al estudiante el constante manejo de la creación personal y el manejo detallado de cada dibujo, propiciando el esfuerzo y la adquisición de nuevos conocimientos.

Al analizar las encuestas desarrolladas sobre el manejo motriz fino, a estudiantes, padres de familia y docentes del grado sexto, pude evidenciar, que el concepto de motricidad fina no es muy claro entre los padres de familia y estudiantes, las respuestas dadas fueron positivas, ante hechos que se han corroborado con el taller diagnóstico y se analiza la contradicción que hay con las respuestas dadas por los docentes que imparten las diferentes asignaturas en el grado sexto, al poner en evidencia las falencias que tienen los estudiantes ante las diferentes actividades, donde el manejo motriz fino se hace presente.

Cuando los estudiantes ingresan a secundaria, los cambios por los que pasan son muchos, el principal es el cambio de niño a adolescente en este ciclo, hay un acercamiento a la realidad que exploran, abandonando la etapa infantil y aparecen nuevos ideales que

chocan con la realidad que quieren cambiar y esto hay que aprovecharlo para que reconozcan su personalidad y así mejorar su desarrollo personal, su manejo motriz y enfocar sus ideales a progresar.

No se pueden dar conclusiones definitivas en el proceso del PID, éste sigue en función del trabajo que se viene realizando; en estos momentos se está trabajando con los estudiantes de manera virtual cada 15 días y la recolección de evidencias se ha dificultado, los resultados dados, se han ido dando poco a poco, a medida que se va desarrollando los talleres, los cuales han fortalecido el manejo motriz, la creatividad y la competencia de aprender a aprender.

Hay que tomar en cuenta, que el manejo presencial es un método más propicio para poder dar las debidas explicaciones, a cada estudiante y así guiarlo, aunque este proceso virtual ayuda en la competencia aprender a aprender ya que deben leer, analizar y comprender las actividades propuestas en la guía y así desarrollarlas para lograr un buen desempeño.

Se debe tomar en cuenta los tiempos de trabajo de cada estudiante, no todos tienen la posibilidad de desarrollar las actividades al mismo ritmo y valorar como tal el trabajo según su proceso de progreso ya que todos los niños y de acuerdo a su edad presentan mayor madurez en su proceso cognitivo y personal.

## Lista de referencias

- Angolotí, C. (1990) Cómics, títeres y teatro de sombras, tres formas plásticas de contar historias. Madrid: Ediciones de la torre.
- Carabalí, M. Carabalí, & M. Tello, M. (2016) El arte y la motricidad fina (Trabajo de grado de la especialización) Fundación Universitaria los Libertadores. Cali.
- Duffey, B. (2017). Motricidad fina en adolescentes. Recuperado, según el sitio web sensory-processing-disorder.com por ehow en español.  
[https://www.ehowenespanol.com/motricidad-fina-adolescentes-sobre\\_542734/](https://www.ehowenespanol.com/motricidad-fina-adolescentes-sobre_542734/)
- Efland A, Freedman K & Stuhr P. (2003). La educación en el arte posmoderno, Barcelona, España: Editorial Paidós
- Genero, L. (2002). Narrativa Gráfica. Trabajo monográfico recopilado y editado. Taller de diseño. Nivel 1. Carrera de Diseño Gráfico. UNNE. Recuperado de  
[file:///C:/Users/angel/Documents/universidad/trabajo%20de%20grado/narrativa\\_grfica.pdf](file:///C:/Users/angel/Documents/universidad/trabajo%20de%20grado/narrativa_grfica.pdf)
- Guía, tema 9 “El lenguaje del cómic” recuperado del sitio  
[http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centroctic/11000289/helvia/aula/archivos/reppositorio/0/126/teoria\\_2\\_ESO\\_-\\_9\\_COMIC.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centroctic/11000289/helvia/aula/archivos/reppositorio/0/126/teoria_2_ESO_-_9_COMIC.pdf)
- Hargreaves, D. (2002) Infancia y educación artística, Madrid, España, Editorial Morata S.L.
- Hart, C. Curso completo de dibujo para cómics. Navarra. España: Ediciones Martínez Roca, S.A.
- Hernández, S. La motricidad fina una estrategia para estimular la creatividad por medio de las manualidades. Proyecto. Recuperado del sitio de internet Eduteka Universidad ICESI <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/30170>



- Hernández, E. (2001). Desarrollo de la motricidad fina a través de procesos didáctico-artístico en estudiantes de escuela unitaria. Proyecto de grado Recuperado, Universidad de la Sabana, Chía Cundinamarca.
- Herrera, L. Mestizo, L & Mina, M. (2016) Implementación de actividades de dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado de transición “a” de la Institución Educativa Comercial el Palo Caloto (Trabajo de grado) Fundación Universitaria los Libertadores. Cauca.
- Huitrón, D. (2019, 25 de enero) ¿Qué es la narrativa gráfica? Una introducción. Retruécano, Rebeldía retórica. Recuperado de:  
<https://www.elretruecano.com/que-es-la-narrativa-gráfica-una-introduccion/>
- Infante, R. (2009). Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia.
- Llado, S. (2016). Entrevista al psicólogo Luis Elías Llorens sobre las emociones en los niños con problemas de motricidad. Centro de lateralidad y psicomotricidad Joëlle Guitart  
 Recuperado de: <https://lateralidad.com/entrevista-al-psicologo-luis-elias-llorens-las-emociones-los-ninos-problemas-motricidad/>
- López, M. Segunda infancia o infancia intermedia. Artículo de Etapas de desarrollo humano – Etapas de la infancia. Recuperado <https://desarrollohumanoe.wordpress.com/etapa-de-la-infancia/>
- Lowenfeld, V. (1958). El niño y su arte. Santander, España: Editorial Kapelusz.
- Marcos, J. (1989). El niño y el deporte. Madrid, España: Editorial Santonja Gómez.
- Marina. M. (2019) Los beneficios del dibujo en los niños. Artículo de Eres Mamá.  
 Recuperado de <https://eresmama.com/los-beneficios-del-dibujo-los-ninos/>

- Martínez. J. (2011). Métodos de investigación cualitativa; Artículo de la Revista de la corporación internacional para el desarrollo educativo. Bogotá Colombia. Recuperado de <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3.%20metodos%20de%20investigacion.pdf>
- Maya, A. (1996). El taller educativo; ¿qué es? fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo. Bogotá Colombia. Colección aula abierta, primera edición.
- Medina, V. (2016). Las etapas del dibujo en los niños; Evolución por edades de los dibujos infantiles. Recuperado del sitio de internet guía Infantil com. <https://www.guiainfantil.com/educacion/dibujoInfantil/index.htm>
- Muñoz, A. (2008) Aprende a dibujar Cómic, “Manual de buen dibujante” España: Editorial Dolmen.
- Ortiz, J. (S.F). Evaluación, Aprendizaje y Docencia, Línea de Investigación, Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá. Recuperado de <https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>
- Orrego, B. (2017). El dibujo como estrategia lúdica para fortalecer la expresión artística en la educación básica y media. (Trabajo de grado de la especialización) Fundación Universitaria los Libertadores. Medellín.
- Pinos, V & Medrano, F & Alarcón, P. (2017). La dispraxia y sus efectos en el aprendizaje. 10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.2.esp.380-400.
- Rivera, V. (2012). El Desarrollo Integral en la Motricidad Fina en niños/as de 4 años. Guía de Orientación Destinada a Profesores del Centro Media de Educación Inicial

“Manitos Abiertas Pasitos Firmes”. Recuperado de:

<http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2843/1/78-EDU-12-12-1724555493.pdf>

Rodríguez S, Herráiz N, Prieto M, Martínez M, Picazo M & Castro I. Métodos de investigación en Educación Especial 3a Educación Especial Curso: 2010-2011

Francisco Javier Murillo Torrecilla, recuperado de

[https://mestrado.prpg.ufg.br/up/97/o/IA\\_Madrid.pdf](https://mestrado.prpg.ufg.br/up/97/o/IA_Madrid.pdf)

Ruiz C. (2013). Instrumentos y Técnicas de Investigación Educativa. Un Enfoque Cuantitativo y Cualitativo para la Recolección y Análisis de Datos. Recuperado de:

[https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos\\_y\\_Tecnicas\\_de\\_Investigaci%C3%B3n\\_Educativa\\_-\\_Carlos\\_Ruiz-Bolivar.pdf](https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_-_Carlos_Ruiz-Bolivar.pdf)

Tápia, A. (2018) El cómic como recurso didáctico. Una propuesta interdisciplinar en la educación primaria desde la plástica (Trabajo de grado de la Universidad de Cantabria). Santander. España

Triglia A. (2016). Las cuatro etapas de desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Web Psicología y mente. Barcelona. Recuperado de:

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Toro I & Parra D. (2006). Método y conocimiento, Metodología de Investigación. Medellín. Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Vilches. G. (2014) Breve historia del cómic. Madrid España: Ediciones Nowtilus, S.L.

Video: Aprende a dibujar ojos de caricaturas, en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZfwKx74Uxsl>

Video: Aprender a dibujar caricaturas de rostros femeninos, en línea disponible en:

[https://www.youtube.com/watch?v=IBtbICQo\\_4E](https://www.youtube.com/watch?v=IBtbICQo_4E)

Video: Aprende a dibujar caricaturas jugando con la simetría, en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=WC1DTyh0ZHs&t=125s>

Video: ¿Cómo hacer una historieta? en línea disponible en:

[https://www.youtube.com/watch?v=kcrOiT\\_bmzc](https://www.youtube.com/watch?v=kcrOiT_bmzc)

Video: El cómic- concepto y origen, en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jdv6DgUDEBY>

Video: ¿qué es el cómic? en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=kYRnyfFzgEg>

Video: ¿Quieres hacer un CÓMIC, pero no sabes por dónde empezar? en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=nOqsUThNpL4>



Video: Tutorial para aprender a dibujar caricaturas caras y rostros, en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=SnUncB8oKpA>

Winter, R. (1975). Zur periodisierung der motorischen ontogenese in der kindheit und jugend. In: Theoric und praxis der körperkultur, 24-39.



## Anexos

### Anexo 1. Formato de diario de campo

 <b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b> <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b> <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b> <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b> 			
<b>PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA</b>			
<b>ÁREA:</b>			
<b>GRADO:</b>		<b>FECHA:</b>	
<b>POBLACIÓN:</b>		<b>HORAS:</b>	
<b>DOCENTE INVESTIGADOR:</b>			
<b>OBJETIVO:</b>			
<b>SEGMENTO DE LA PRACTICA:</b>			
<b>USO DE METODOLOGÍA:</b>			
<b>REGISTRO DE DATOS:</b>			
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>ANÁLISIS DE HECHOS</b>	<b>PROPUESTA</b>	
Descripción del suceso o hecho.	Debe destacarse y analizarse los aspectos deficientes, vacíos, inconsistencias, acerca de la práctica.	Propuestas para mejorar a las críticas dadas.	

Fuente: Cacua A. 2020

## Anexo 2. Diario de campo del taller diagnóstico

 <b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b> <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b> <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b> <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b> 			
<b>PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA</b>			
<b>ÁREA:</b>	Educación Artística		
<b>GRADO:</b>	Sexto	<b>FECHA:</b>	2 de marzo del 2020
<b>POBLACIÓN:</b>	37 estudiantes	<b>HORAS:</b>	2 HORAS
<b>DOCENTE INVESTIGADOR:</b>	Angélica María Cacua Villamizar		
<b>OBJETIVO:</b>	Identificar el proceso de dibujo, manejo motriz fino y creación en los estudiantes de grado 6°		
<b>SEGMENTO DE LA PRACTICA:</b>	Taller diagnóstico		
<b>USO DE METODOLOGÍA:</b>	Se aplicará la observación directa		
<b>REGISTRO DE DATOS:</b>	Se valoraron los siguientes datos: a. La postura corporal b. La concentración y atención a clase. c. La participación activa. d. El manejo de espacio y coordinación. e. La aplicación del color. f. La forma de tomar el lápiz		
<b>DESCRIPTIVA</b>	<b>ANÁLISIS DE HECHOS</b>	<b>PROPUESTA</b>	
1. Se dan las instrucciones para elaborar el diagnóstico, se muestra entusiasmado por desarrollar el taller.	1. Al dar las instrucciones y al identificar las actividades 5 estudiantes repitentes mostraron desinterés, al indagar manifestaron que esperaban otras actividades para realizar y no les entusiasmaba.	1. Para actividades guiadas, hay que mostrarle al estudiante, la importancia de realizar las diferentes actividades propuestas.	
2. Desarrollo de la guía:  a. La postura corporal que muestra el estudiante al trabajar en las sillas universitarias.	2. a. Es muy incómoda la posición que muestran los estudiantes, ya que se sientan a la orilla de la silla, de lado, trabajan de pie.	2. a. Proponer espacios distintos, donde el estudiante esté más cómodo y pueda trabajar mejor, hacerlos caer en cuenta en la posición que están trabajando.	

<b>b.</b> La concentración y atención a clase es dispersa, comienzan con la actividad que les gusta más, realizan las actividades en desorden, dejan de trabajar y hablan con su compañero, observan las actividades desarrolladas por sus compañeros para guiarse.	<b>b.</b> Al ser taller diagnóstico, si guía alguna, el orden de trabajar, se da al gusto y capacidades del estudiante, comienzan con la más fácil o con la que más le llamó la atención, esto se lo manifiestan a sus compañeros, hay chicos que prefieren estar en grupo para comparar trabajos.	<b>b.</b> Se debe proponer al estudiante el trabajar en orden no por generar discordia, sino debe aprender a esforzarse y no dejar de último actividades que él puede lograr con empeño.
<b>c.</b> La participación activa, presentan gran entusiasmo al realizar las actividades, pero hay varios estudiantes que se quejan que no saben cómo diseñar la actividad 1.	<b>c.</b> Al desarrollar las actividades algunos estudiantes, se quejan que no saben dibujar, otros comienzan una actividad y no la concluyen porque no fueron capaces y se quejan, otros no siguen las instrucciones planteadas en la guía.	<b>c.</b> Realizar talleres que promuevan la autoconfianza, el desarrollo del dibujo y la creatividad en el estudiante, que llame su atención y promuevan el desarrollo personal.
<b>d.</b> El manejo espacial y coordinación, se da al dibujar y en la aplicación del color.	<b>d.</b> No se ubican espacialmente en hojas en blanco, no les dan bases a sus dibujos, al aplicar el color se ven trazos muy fuertes y en varias direcciones, dejando espacios en blanco.	<b>d.</b> Proponer actividades que desarrollen el manejo y ubicación espacial del estudiante, involucrando su desarrollo motriz.
<b>e.</b> La aplicación del color la realiza en los dibujos creados y en la muestra a seguir.	<b>e.</b> La aplicación del color es muy fuerte, traspasa la hoja, la aplicación es muy dispersa se salen de la figura y rayan.	<b>e.</b> La aplicación adecuada del color se va a dar, al fortalecer el manejo motriz fino del estudiante, con talleres donde se maneje las articulaciones de las manos, enseñándolas a detallar y hacer más delicados son sus trazos.
<b>f.</b> La forma de tomar el lápiz, se da en el trazo de la línea al escribir y al dibujar.	<b>f.</b> Al dibujar o escribir dejan una marca que no pueden borrar, manchan la hoja al pasar la mano por encima del dibujo o escrito que realizaron.	<b>f.</b> Todo se da con el desarrollo adecuado de la motricidad fina, por medio de talleres que encaminen al estudiante a mejorar.
<b>3.</b> Entrega de trabajos es intermitente, hay varios estudiantes solicitaron tipo de más para concluir la actividad.	<b>3.</b> Al presentar una constante demora, al no trabajar al ritmo de varios compañeros, solicitaron entregar el taller en la siguiente clase.	<b>3.</b> Motivar al estudiante en concentrarse y logre sus actividades al mismo ritmo de sus compañeros.

### Anexos 3. Taller diagnóstico:

	<p align="center"><b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b></p>	
---	---	---

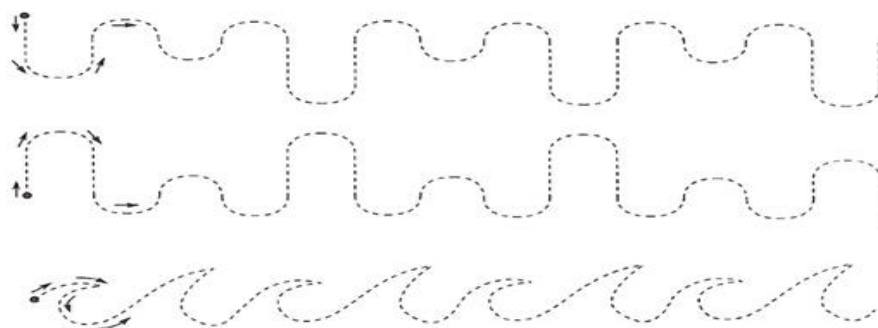
GRADO: 601-602- 603 NOMBRE: \_\_\_\_\_

OBJETIVO: Identificar el proceso de dibujo, manejo del control motriz fino y creación en los estudiantes de grado 6°.

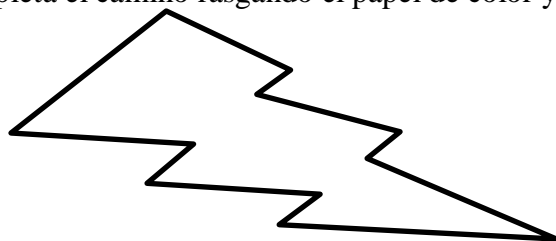
1. Escriba su nombre de forma creativa.

\_\_\_\_\_

2. Sigue la muestra:



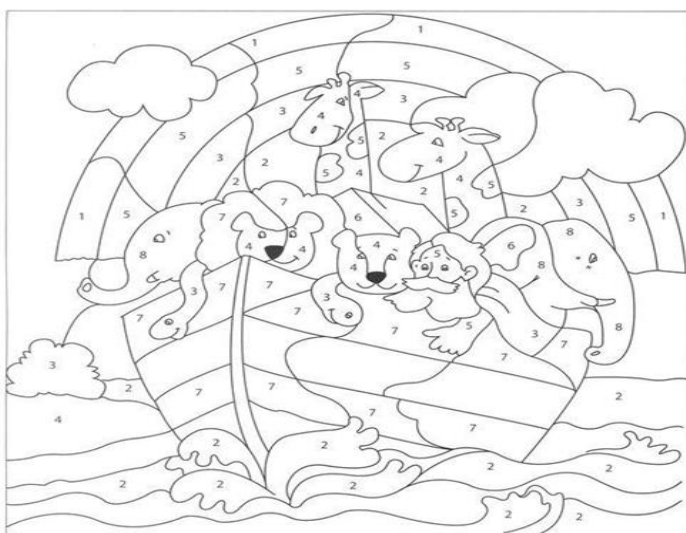
3. Completa el camino rasgando el papel de color y con ellas realiza bolitas.



4. Realiza el dibujo de tu barrio o vereda a lápiz.

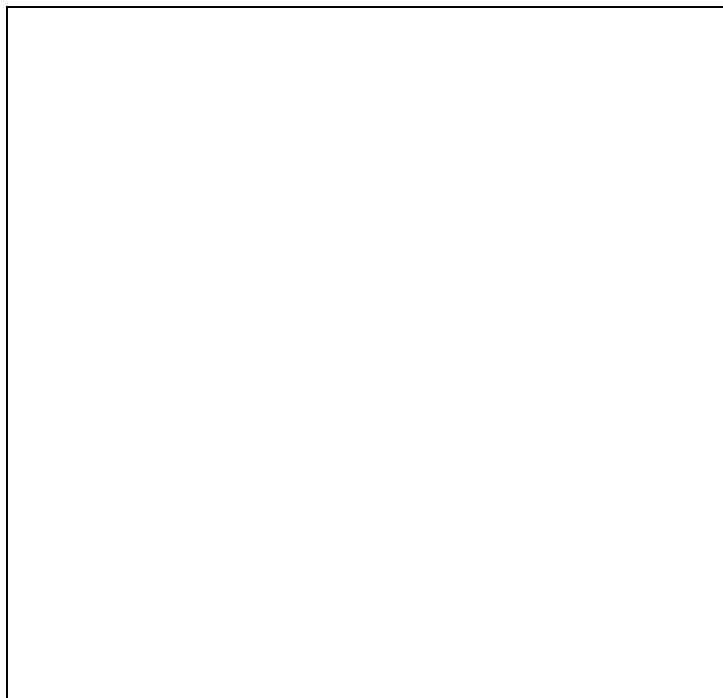
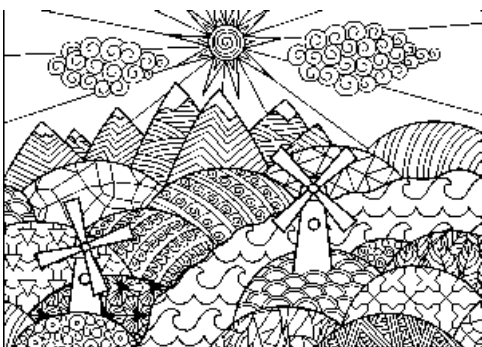
5. Colorea según las indicaciones



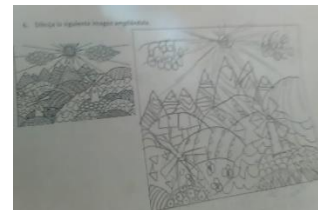
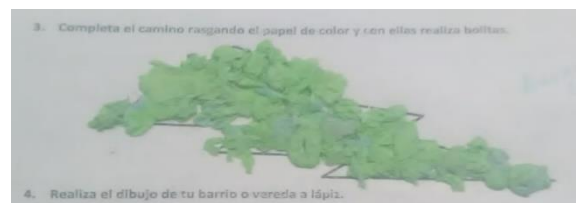
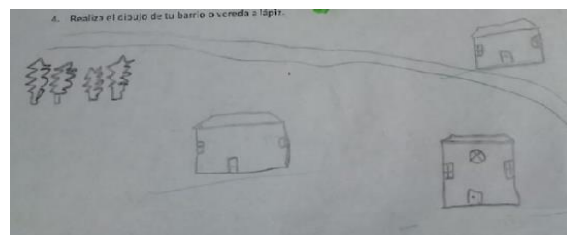
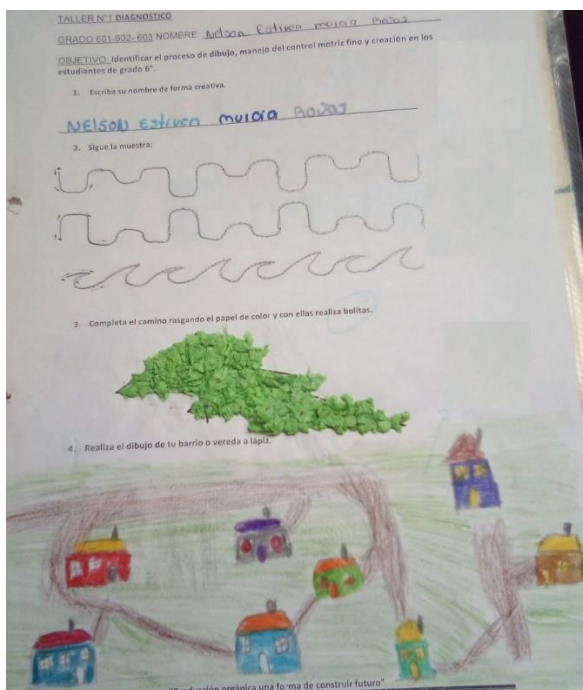
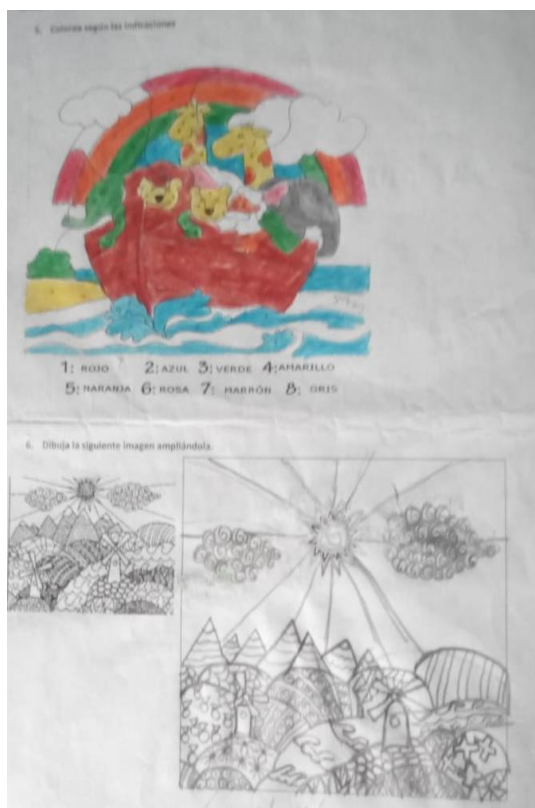


1: ROJO 2: AZUL 3: VERDE 4: AMARILLO  
5: NARANJA 6: ROSA 7: MARRÓN 8: GRIS



6. Dibuja la siguiente imagen ampliándola.



## Evidencias fotográficas del taller diagnóstico



#### Anexo 4. Encuesta diagnóstica a estudiantes de grado sexto.

 <div style="display: inline-block; text-align: center;"> <b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b> </div> 
---

### ENCUESTA DIAGNOSTICA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA PARA ESTUDIANTES

**Institución:** Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez

**Grado:**                      **edad:**                      **sexo:**                      **Fecha:**



**Objetivo:** Identificar la motricidad fina de los estudiantes de grado sexto por medio de sus actividades manuales.

**Instrucción:** Responda a cada uno de las siguientes preguntas, de acuerdo a la práctica de ¿cómo? usted trabaja en la casa

- |  |    |                          |    |                          |
|--|----|--------------------------|----|--------------------------|
| 1. ¿Cuándo escribe o dibuja hace el esfuerzo o presión apropiada al lápiz?                   | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 2. Escribe letras, números y palabras en forma legible, precisa y correcta.                  | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 3. Puede colorear y dibujar de manera coordinada haciendo dibujos que se pueden identificar? | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 4. Al recortar láminas lo hace de forma y de manera precisa y fácil                          | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 5. ¿Pinta con facilidad?   | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 6. ¿Se sale de la línea de referencia al colorear?   | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 7. ¿Es creativo al dibujar?  | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 8. ¿Dibuja manejando espacios?   | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 9. ¿Arruga la hoja al borrar?  | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |
| 10. ¿Al dibujar y al borrar mancha la hoja?  | SI | <input type="checkbox"/> | NO | <input type="checkbox"/> |

Fuente: Cacua A. 2020

## Anexo 5. Encuesta diagnóstica a padres de familia

 <div style="display: inline-block; text-align: center;"> <b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b> </div> 
---

### ENCUESTA DIAGNÓSTICA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA PARA PADRES DE FAMILIA

**Institución:** Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez

**Grado:**

**Fecha:**

**Objetivo:** Identificar la motricidad fina de los estudiantes de grado sexto por medio de sus actividades manuales.



**Instrucción:** Instrucción: Responda a cada una de las siguientes preguntas, de acuerdo a ¿cómo? observa la práctica de su hijo.

1. Su niño(a) hace el esfuerzo o presión apropiada al lápiz cuando escribe o dibuja  
SI ☐ NO ☐
2. Su niño(a) escribe letras, números y palabras en forma legible, precisa y correcta.  
SI ☐ NO ☐
3. Su niño(a), puede colorear y dibujar de manera coordinada y hacer dibujos que usted reconoce?  
SI ☐ NO ☐
4. Su niño(a) recorta láminas y formas de manera precisa y fácil.  
SI ☐ NO ☐
5. ¿Los niños/as pintan con facilidad?  
SI ☐ NO ☐
6. ¿Su hijo(a) dibuja manejando espacios?  
SI ☐ NO ☐
7. ¿Es creativo al dibujar?  
SI ☐ NO ☐
8. ¿Se sale de la línea de referencia al colorear?  
SI ☐ NO ☐
9. ¿Arruga la hoja al borrar?  
SI ☐ NO ☐
10. ¿Al dibujar y al borrar mancha la hoja?  
SI ☐ NO ☐

Fuente: Cacua A. 2020

## Anexo 6. Encuesta diagnóstica a docentes del grado sexto.

### ENCUESTA DIAGNOSTICA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

	<b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b> <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b> <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b> <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b>	
<b>PEDAGÓGICA PARA DOCENTES</b>		

**Institución:** Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez

Respetado Docente, solicito de su apoyo y colaboración para contestar los siguientes interrogantes sobre la motricidad fina de los estudiantes del grado sexto, más específicamente sobre el movimiento de ambas manos, una sola, o los dedos ejecutados con precisión.

#### Área en que se desempeña:

**Objetivo:** Identificar la motricidad fina de los estudiantes de grado sexto, por medio de sus actividades manuales.

**Instrucción:** De acuerdo con lo que ha observado y evidenciado con los estudiantes del grado sexto responda:

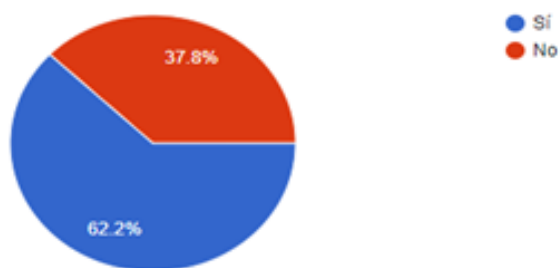
1. El estudiante hace el esfuerzo o presión apropiada cuando escribe o dibuja (al utilizar el lápiz no escribe ni muy fuerte ni muy suave). SI ☐ NO ☐
2. El estudiante escribe letras, números y palabras en forma legible, precisa y correcta. SI ☐ NO ☐
3. El estudiante puede colorear y dibujar de manera coordinada y hacer dibujos que usted reconoce. SI ☐ NO ☐
4. ¿Los estudiantes escriben o dibuja en clase lo suficientemente rápido para ir a la par con los demás niños(as) de la clase.? SI ☐ NO ☐
5. ¿Dibuja entre líneas? SI ☐ NO ☐
6. ¿Dibuja manejando espacios? SI ☐ NO ☐
7. ¿Observa dificultad en el manejo de trazos o en el dibujo de los estudiantes? SI ☐ NO ☐
8. ¿Se sale de la línea de referencia al colorear? SI ☐ NO ☐
9. ¿Presenta cuadernos, dibujos y escritos limpios y bien presentados? SI ☐ NO ☐

10. ¿Considera Usted que con la utilización de Estrategias Didácticas se mejora el desarrollo de la motricidad fina? ☐ SI ☐ NO

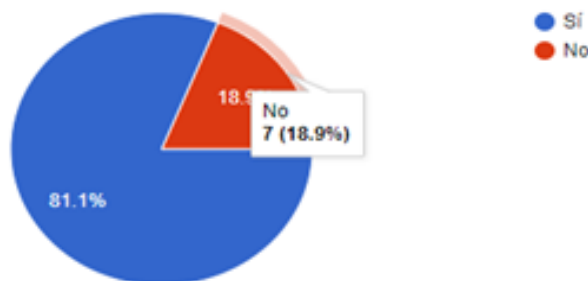
### Anexo 7. Análisis de las encuestas a estudiantes, padres de familia y docentes.

- Respuestas dadas por los estudiantes:

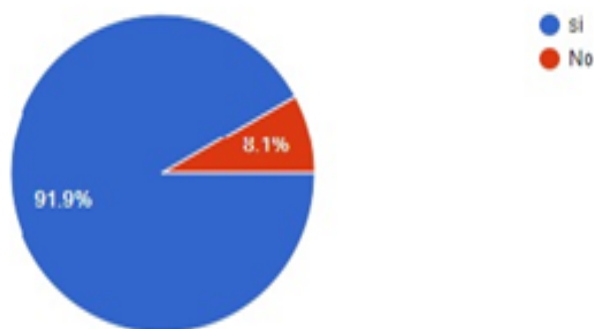
1. ¿Cuándo escribe o dibuja hace el esfuerzo o presión apropiada al lápiz?



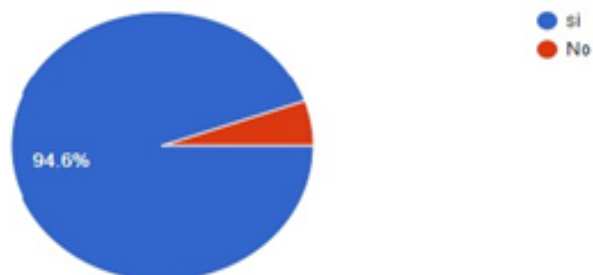
2. Escribe letras, números y palabras en forma legible, precisa y correcta



3. Puede colorear y dibujar de manera coordinada haciendo dibujos que se pueden identificar?



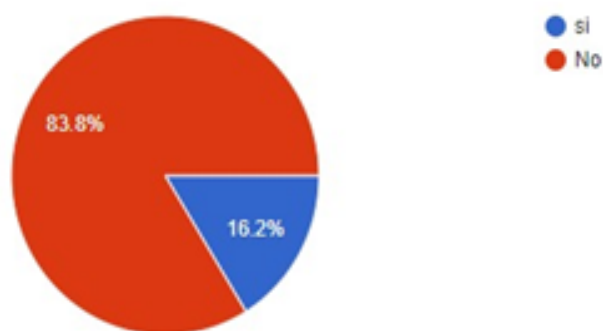
4. Al recortar láminas lo hace de forma y de manera precisa y fácil



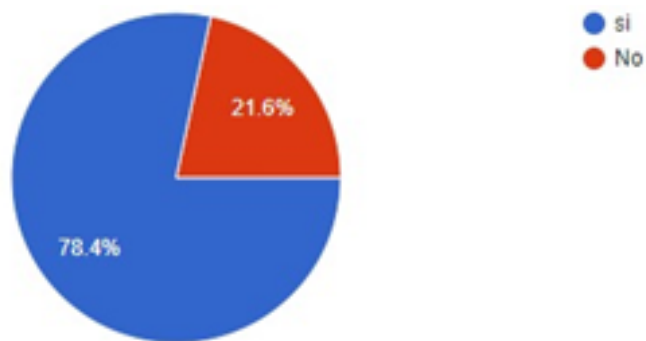
5. ¿Pinta con facilidad?



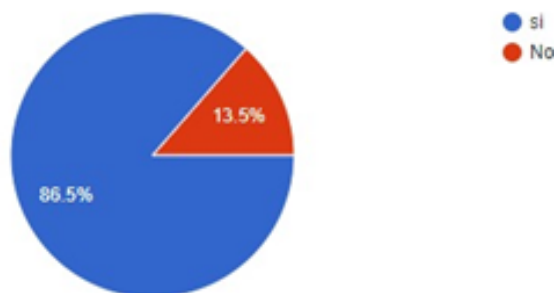
6. ¿Se sale de la línea de referencia al colorear?



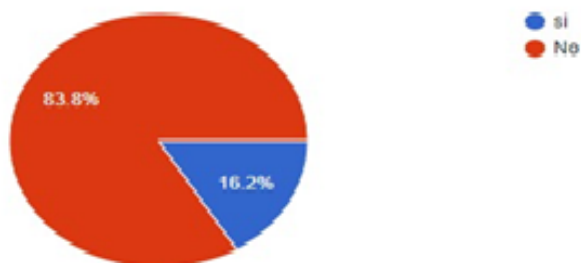
7. ¿Es creativo al dibujar?



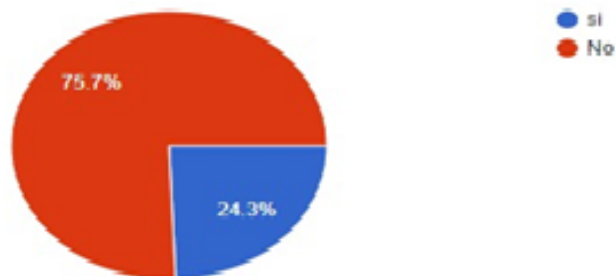
8. ¿Dibuja manejando espacios?



9. ¿Arruga la hoja al borrar?



10. ¿Al dibujar y al borrar mancha la hoja?



**Fuente: Formularios Google.**

Las encuestas se realizaron a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez con un enlace enviado al grupo

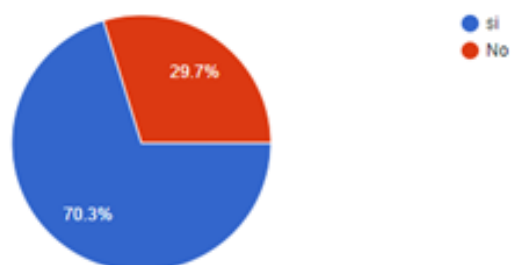


de trabajo del WhatsApp de formularios Google. Con el fin de identificar como ven los estudiantes su proceso motriz.

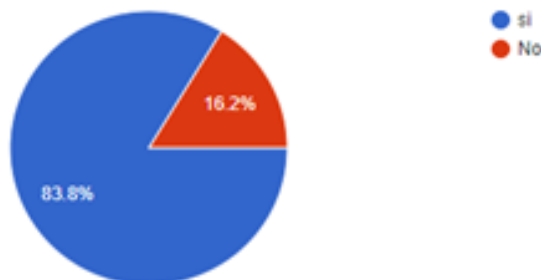
Al hacer el análisis se puede identificar que los estudiantes creen en su buen desarrollo motriz, al responder de modo positivo a la mayoría de preguntas, que indican actividades de procesos motrices finos.

- Respuestas dadas por los padres de familia.

1. Su niño(a) hace el esfuerzo o presión apropiada al lápiz cuando escribe o dibuja



2. Su niño(a) escribe letras, números y palabras en forma legible, precisa y correcta.



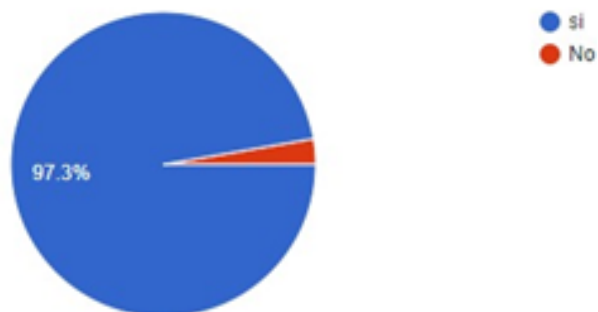
3. ¿Su niño(a), puede colorear y dibujar de manera coordinada y hacer dibujos que usted reconoce?



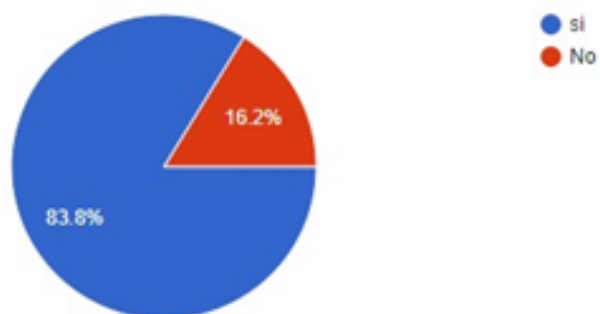
4. Su niño(a) recorta láminas y formas de manera precisa y fácil.



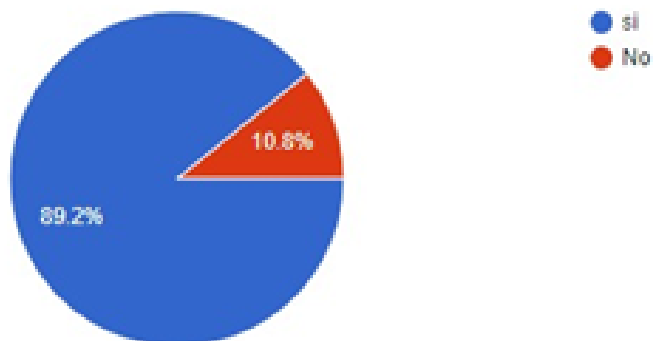
5. ¿Los niños/as pintan con facilidad?



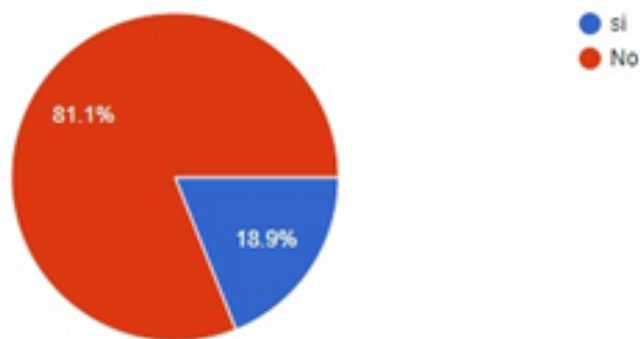
6. ¿Su hijo(a) dibuja manejando espacios?



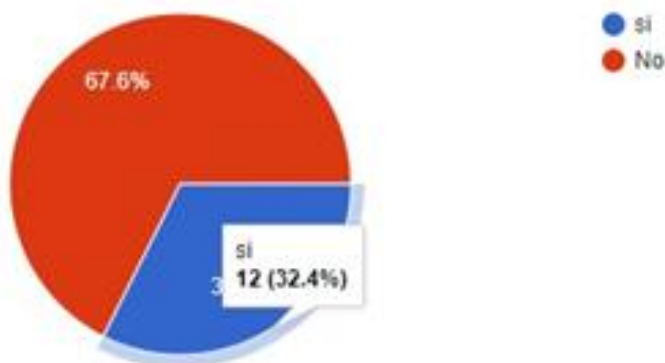
7. ¿Es creativo al dibujar?



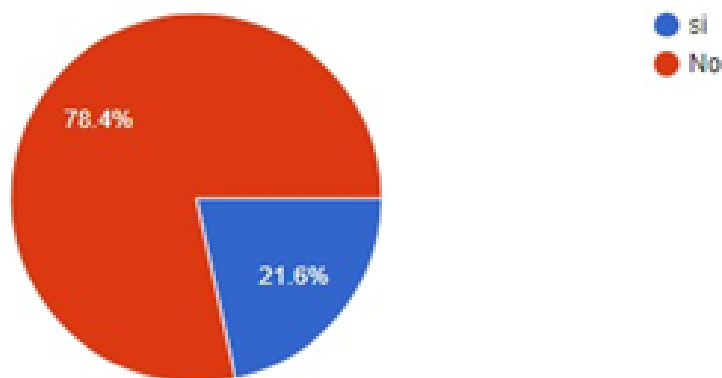
8. ¿Se sale de la línea de referencia al colorear?



9. ¿Arruga la hoja al borrar?



10. ¿Al dibujar y al borrar mancha la hoja?



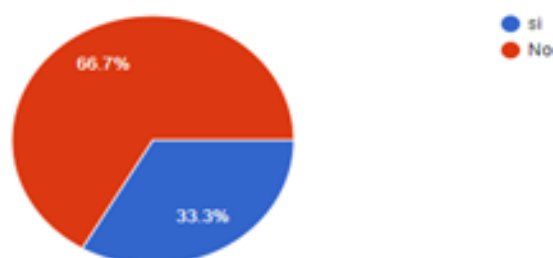
**Fuente: Formularios Google.**

Las encuestas se realizaron a los padres de familia de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez con un enlace enviado al grupo de trabajo del WhatsApp de formularios Google. Con el fin de identificar como ven el proceso motriz fino de sus hijos.

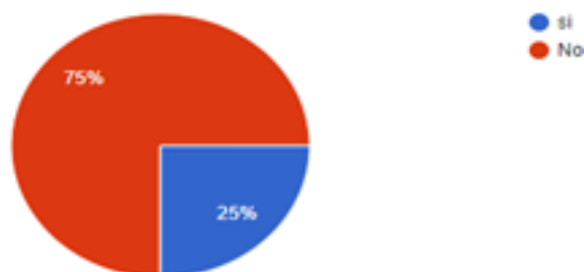
Al hacer el análisis las respuestas dadas por los padres de familia, se puede identificar que sus hijos presentan buen desarrollo motriz fino, al responder de modo positivo las preguntas, que indican de procesos de manejo motriz fino.

- Respuestas dadas por los docentes que imparten distintas asignaturas en el grado sexto

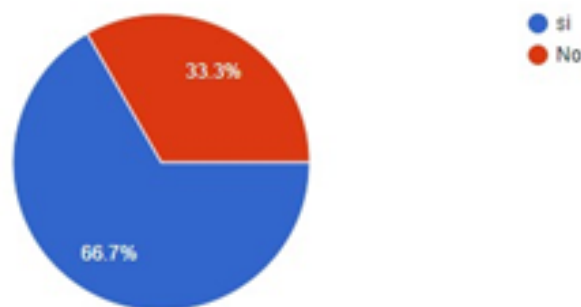
1. El estudiante hace el esfuerzo o presión apropiada cuando escribe o dibuja (al utilizar el lápiz no escribe ni muy fuerte ni muy suave).



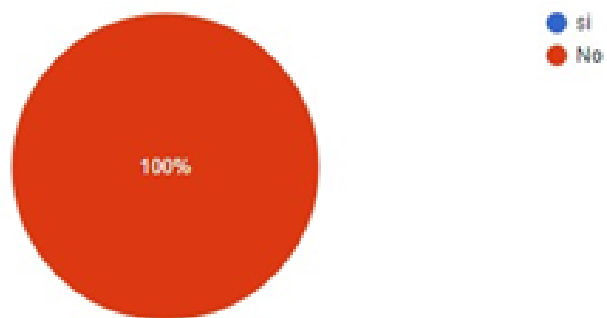
2. El estudiante escribe letras, números y palabras en forma legible, precisa y correcta.



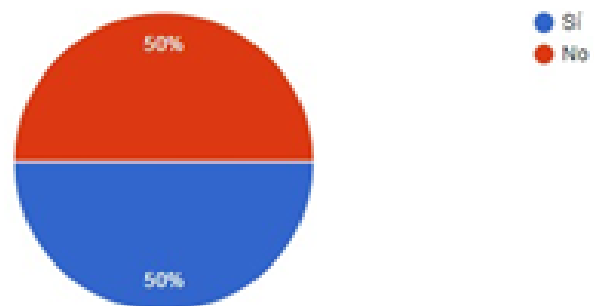
3. El estudiante puede colorear y dibujar de manera coordinada y hacer dibujos que usted reconoce.



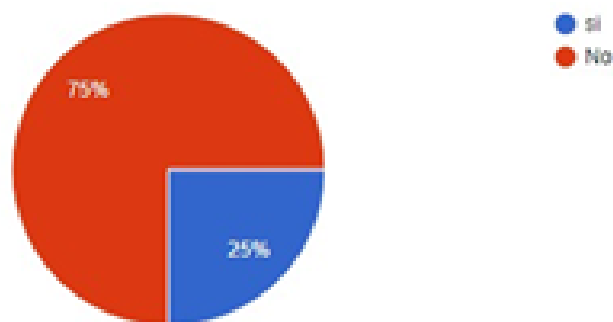
4. ¿Los estudiantes escriben o dibuja en clase lo suficientemente rápido para ir a la par con los demás niños(as) de la clase.?



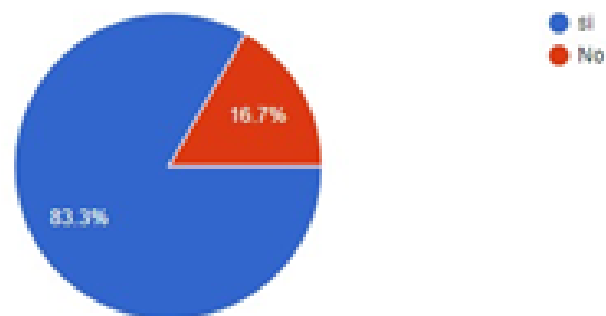
5. ¿Dibuja entre líneas?



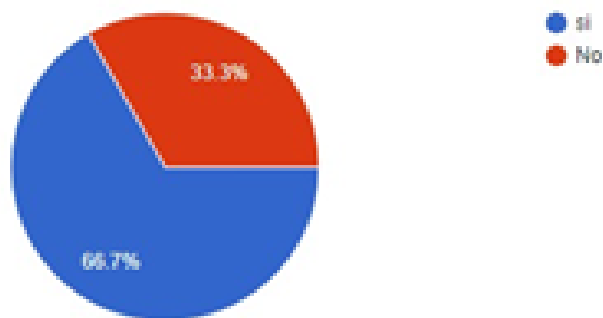
6. ¿Dibuja manejando espacios?



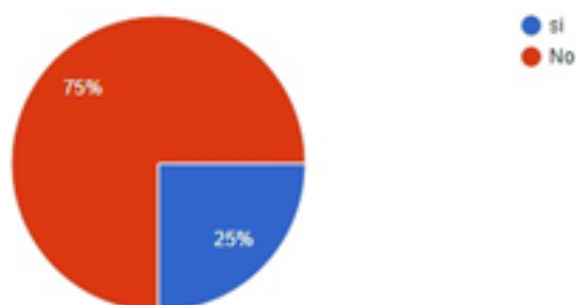
7. ¿Observa dificultad en el manejo de trazos o en el dibujo de los estudiantes?



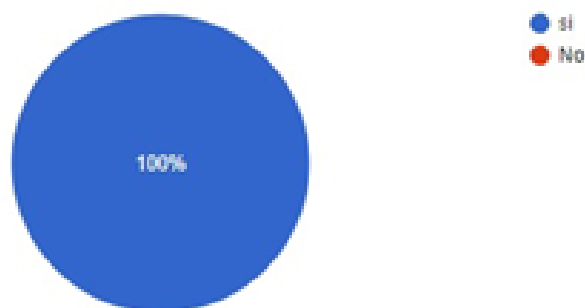
8. ¿Se sale de la línea de referencia al colorear?



9. ¿Presenta cuadernos, dibujos y escritos limpios y bien presentados?



10. ¿Considera Usted que con la utilización de Estrategias Didácticas se mejora el desarrollo de la motricidad fina?





**Fuente: Formularios Google.**

Las encuestas se realizaron a los docentes de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez con un enlace enviado al WhatsApp personal de formularios Google. Con el fin de identificar como ven el proceso motriz fino de los estudiantes de grado sexto.

Al hacer el análisis de las respuestas dadas por los docentes, se puede identificar la perspectiva diferente que tienen del desarrollo motriz fino de los estudiantes, a las respuestas dadas por los niños y los padres de familia, se evidencia la falta de motricidad, ante las actividades planteadas y se reconoce que deben mejorar en el estudiante.

## Anexo 8. Taller No 1 - El cómic

	<p align="center"><b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b></p>	
---	---	---

TALLER No 1			
Docente	Angélica María Cacua Villamizar		
Asignatura	Educación Artística	Curso	Sexto
Fecha de inicio	22 /04/2020	Fecha de entrega	30/04/2020
Descripción general de la guía			
Tema	<ul style="list-style-type: none"><li>El Cómic</li></ul>		
Estándar curricular	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrolla conceptualización y destreza motriz fina, mediante el empleo y la práctica de la expresión del cómic.</li></ul>		
Competencia a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"><li>Conozco y exploro las posibilidades de relación visual, auditiva, senso-motriz, con fines expresivos, y doy cuenta de la intensidad de mis experimentaciones.</li></ul>		
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"><li>Analizar aspectos estilísticos del cómic.</li></ul>		
Metodología	<ul style="list-style-type: none"><li>El estudiante leerá, analizará y desarrollará las actividades propuestas siguiendo las instrucciones dadas.</li></ul>		
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se observará y se evidenciará por medio del taller el manejo adecuado del dibujo, la creatividad y manejo motriz fino.</li><li>Debe presentar el trabajo realizado por medio de fotos, en la que muestre 2 actividades por foto, deberán ser enviadas al grupo de WhatsApp de artística de su grado.</li></ul>		
Materiales y recursos	<ul style="list-style-type: none"><li>Hojas blancas, lápiz, borrador, taja lápiz, colores.</li></ul>		
CONTENIDO TEÓRICO			
Lea, analiza, y tome apuntes definiendo cada tema:			
El origen de la historieta o cómic y su evolución:			



Es considerado un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas. Pero su punto de partida se encuentra entre la aparición de la imprenta, en 1446, y de la litografía, en 1789.

#### Definición:

Un cómic o historieta es una técnica que consiste en contar una historia a través de dibujos y textos escritos, aunque a veces puede aparecer sin texto. También se llama así al libro que contiene esta historia.

En español también recibe el nombre de “tebeo”, derivado del título de la revista TBO publicada por primera vez en 1917.

En inglés, además de cómic, se usa “funnies” para las tiras de prensa y “cartón” para la caricatura.

En japonés se ha impuesto el término manga (“imágenes grotescas”) para designar a estas historietas, y denominan al cómic estadounidense “komikkusu”.

#### El lenguaje del cómic

El cómic, junto al cine, al vídeo, a los dibujos animados, al diaporama y a la novela, forma parte del gran grupo del arte secuencial. El arte secuencial es aquel que trata de contarnos una historia que se dilata en el tiempo. Para ello, nos valemos de un lenguaje y una estructura narrativa que expresan con claridad las acciones y pensamientos de los personajes.

El arte secuencial tiene sus antecedentes más remotos en las pinturas rupestres, en los jeroglíficos egipcios y en la cerámica griega. Sin embargo, son los chistes gráficos que aparecen hace doscientos años en la prensa, los antecesores del cómic actual.

Aunque el cómic posee distintas funciones, la más relevante es la recreativa, con la que se consolidaron más adelante géneros como los de aventuras; las series negras de Dick Tracy o Spirit; la ciencia ficción con personajes como Batman, Flash Gordon, Superman o Spiderman, justicieros, con poderes especiales e indumentarias estrafalarias.

Aunque a partir de los años 60, sin abandonar su función recreativa, aparece una forma de expresión adulta y de mayor complejidad.

Lo llaman el octavo arte y tiene categorías estética y narrativa, casi un siglo de existencia y está abierto a la libre creación.

### ACTIVIDAD A DESARROLLAR

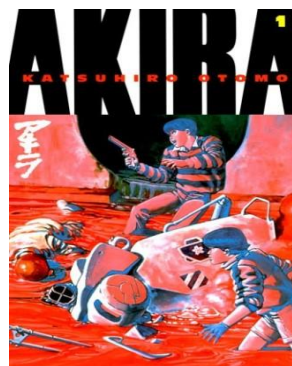
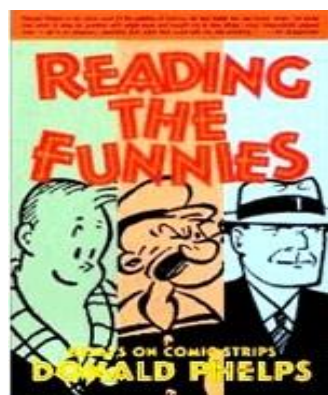
1. Observa detenidamente la siguiente imagen y en el cuaderno relata la historia que vez:



2. Dibuje en el cuaderno uno de las siguientes portadas e inventa un nombre para estos cómics:



3. :



3. Dibuja en el cuaderno e identifica a qué tipo de época corresponde la siguiente imagen



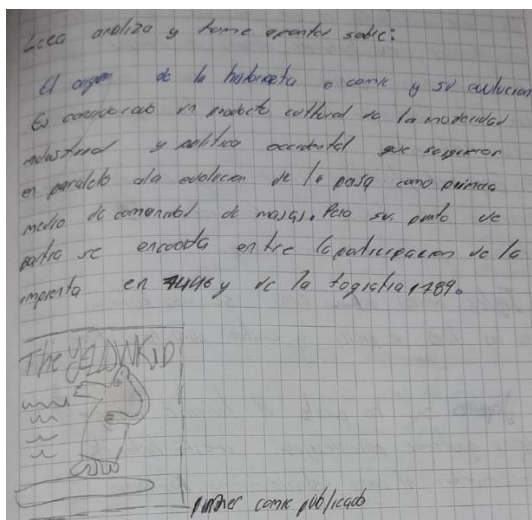
4. Realiza un dibujo en hojas blancas, debe utilizar toda, demuestra tu creatividad al crear un cómic. Debe dibujar suave si reteñir, aplicando el color muy suave y dentro de la imagen.

Ejemplo:

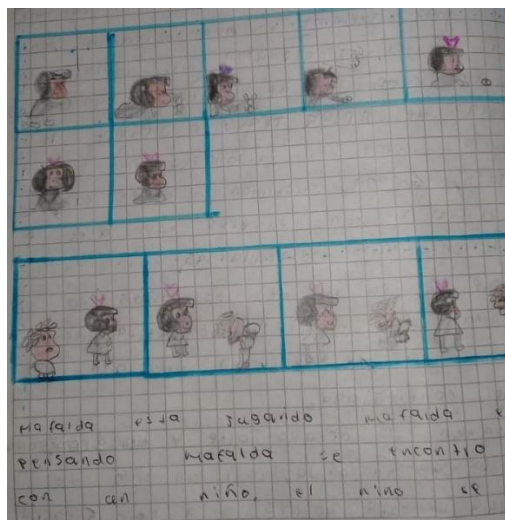


## Evidencia fotográfica del taller No 1

## Resumen del tema



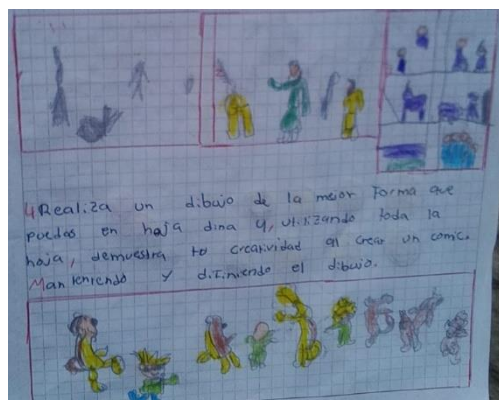
## 1era actividad



## 2da actividad





### 3ra actividad



#### 4ta actividad



## Anexo 10. Taller - Como se dibuja un cómic

	<p align="center"><b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b></p>	
---	---	---

TALLER No 2			
Docente	Angélica María Cagua Villamizar		
Asignatura	Educación Artística	Curso	sexto
Fecha de inicio	06/05/20	fecha de entrega	11/05/20
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA GUÍA			
Tema	<ul style="list-style-type: none"><li>Como se dibuja un cómic.</li></ul>		
Estándar Curricular	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrolla conceptualización y destreza motriz fina mediante el empleo y la práctica de la expresión del cómic.</li></ul>		
Competencia a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"><li>Conozco y exploro las posibilidades de relación visual, auditiva, senso-motriz, con fines expresivos, y doy cuenta de la intensidad de mis experimentaciones.</li></ul>		
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollar habilidad motriz, al utilizar correctamente el lápiz</li></ul>		
Metodología	<ul style="list-style-type: none"><li>El estudiante leerá, analizará y desarrollará las actividades propuestas siguiendo las instrucciones dadas.</li></ul>		
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se observará y se evidenciará por medio del taller el manejo adecuado del lápiz al dibujar, la creatividad y manejo motriz fino.</li><li>Debe presentar el trabajo realizado por medio de fotos, en la que muestre 2 actividades por foto, deberán ser enviadas al grupo de WhatsApp de artística de su grupo.</li></ul>		
Materiales y recursos	<ul style="list-style-type: none"><li>Hojas en blanco, lápiz, taja lápiz, borrador colores</li></ul>		
CONTENIDO TEÓRICO			
<ul style="list-style-type: none"><li>Lea, analiza, y tome apuntes sobre los temas:</li></ul>			
1. Herramientas básicas del cómic			



- Hacer cómics no es tarea fácil:  
Hay crear una historia como los escritores.  
Crear y mover los personajes como los animadores.  
Dibujar los fondos como los ilustradores y los arquitectos.  
Hay colorear y rotular.  
Todo esto tiene un fin es contar una historia.
- Lo primero que debe conocer un dibujante de cómics son las herramientas de que dispone para contar las historias y sus herramientas básicas, para comenzar la primera herramienta para dibujar cómic, son las viñetas, que se clasifican según los tipos de planos
- Viñetas:  
Una viñeta no es una ilustración no funciona como entidad independiente, sino que es una unidad estructural que en compañía de otras nos permitirá contar nuestras historias.



La nomenclatura de los planos está tomada del medio cinematográfico, y sirven para que el guionista pueda transmitir al dibujante lo que ve en su cabeza de una forma aproximada.



# 1. PLANO DETALLE: PD



Plano Detalle nos muestra las cosas pequeñas, como si observamos con una lupa. Ej: Una uña un botón, la punta del bolígrafo, en esta imagen vemos como plano detalle la nariz de una persona.



SE PUEDE MATIZAR TODAVÍA MÁS. SI DECIMOS UN PRIMER PLANO CORTO, EL PLANO SE CIERRA Y VEMOS DESDE LA FRENTE HASTA LA BARBILLA. PARA SENTIMIENTOS MUY INTENSOS.

## 2. PRIMER PLANO PP

El Primer Plano nos muestra el rostro, desde el cuello hasta la coronilla, se utiliza cuando queremos prestar atención a los sentimientos del personaje alegría, tristeza, ira, una mirada Sarcástica.



## 3. PLANO MEDIO: PM

Plano Medio muestra al personaje, hasta la cintura, su uso habitual es en diálogos, o cuando el personaje hace algo con las manos: coger cosas, gesticular, escribir.

## 4. EL PLANO AMERICANO: PA

El plano americano corta más o menos por las rodillas, se utiliza en conversaciones multitudinarias, pero sin dar mucho énfasis al fondo.



PERO SI DIGO UN PLANO GENERAL DE UNA HABITACIÓN LA CÁMARA SE ALEJA PARA COGER COMPLETA LA HABITACIÓN. SU FUNCIÓN BÁSICA ES SITUARNOS: ¿DÓNDE ESTÁ SANDRA? ¿CÓMO DE GRANDE ES LA HABITACIÓN? ¿DÓNDE ESTÁ CADA PERSONAJE? ETC.

## 5. PLANO GENERAL: PG

El Plano General es muy versátil, nos muestra elemento completo, dependiendo del contexto, el plano se abrirá o cerrará en consecuencia, un plano general se Sandra nos muestra entera, de pies a cabeza.

UN PLANO GENERAL  
DE IBIZA MOSTRARÁ  
UNA VISTA PANORÁ-  
MICA DE LA PLAYA.

PERO TODAVÍA  
EXISTEN MÁS PLANOS  
EN FUNCIÓN DE LA  
ALTURA DESDE DONDE  
MIRA LA CÁMARA.



Pero también existen planos en función a la altura desde donde se mire la cámara para cine, video, fotografía e imagen podemos encontrar estos otros tipos de planos como son:

### 1. EL PLANO DE PICADO

Está tomado desde arriba, asómate a la terraza y mira la Calle eso es un “Plano de Picado”.



### 2. EL PLANO CONTRA-PICADO



El Plano Contra picado si miramos hacia arriba, todo es el punto de vista habitual de los niños y sirve para dar la sensación de poder o amenaza.

### 3. PLANO CENITAL

El Plano Cenital es un plano picado código justo desde encima del personaje. Este tipo de planos se utiliza básicamente para dar sensación de soledad.







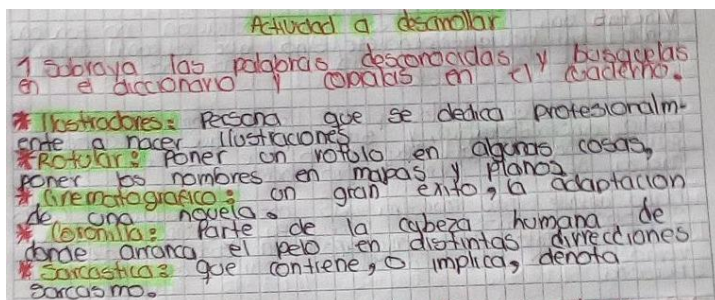
### ACTIVIDAD A DESARROLLAR

Según lo que leyó, analizó y dibujo en el cuaderno:

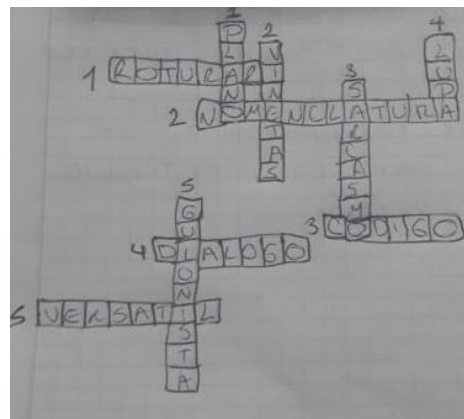
1. Subraya las palabras desconocidas y búscalas en el diccionario y anótelas en el cuaderno.
2. Realiza un crucigrama donde involucre palabras clave que investigó.
3. Con el dibujo o cómic creado en el taller anterior, debes pensar una historia pequeña e ilustrarla de igual forma que se encuentra diseñada, cada una de las viñetas que se dan a conocer a continuación, deben realizar en las hojas dina 4 con formato, la cual la dividen en dos y realizando dos viñetas por cada hoja.

## Evidencia fotográfica del taller No 2

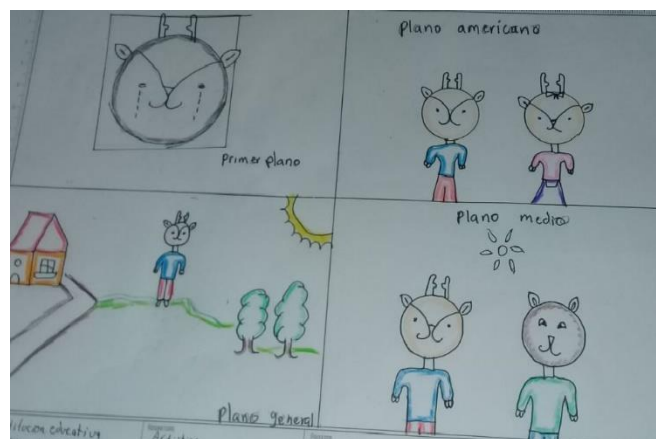
### 1era actividad





### 2da actividad



### 3era actividad



### Anexo 11. Taller 3 – Vamos a crear la cabeza de nuestro cómic

	<p align="center"><b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b></p>	
---	---	---

TALLER No 3			
Docente	Angélica María Cacua Villamizar		
Asignatura	Educación artística	curso	sexto
Fecha de inicio	20/05/2020	fecha de entrega	25/05/2020
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA GUÍA			
Tema	• Vamos a crear la cabeza de nuestro cómic		
Estándar curricular	• Desarrolla conceptualización y destreza motriz fina mediante el empleo y la práctica de la expresión del cómic.		
Competencia a desarrollar	• Conozco y exploro las posibilidades de relación visual, auditiva, censo-motriz, con fines expresivos, y doy cuenta de la intensidad de mis experimentaciones.		
Objetivo	• Desarrollar en los niños habilidades de motrices con dibujo detallado del cómic.		
Metodología	• El estudiante lee, observa, escucha, analiza e interpreta al desarrolla las actividades propuestas.		
Criterios de evaluación	• Se observará y se evidenciará por medio del taller el manejo adecuado del dibujo, la creatividad y manejo motriz fino.		
Materiales y recursos	• Hojas en blanco, lápiz, taja lápiz, borrador, colores.		
CONTENIDO TEÓRICO			
Lea, analiza, tome apuntes y contesta:			
• Recordaremos la importancia del cómic con las siguientes preguntas:			
a. ¿Qué es el cómic?			
b. ¿Cuándo surgió el cómic?			

c. ¿Cómo se interpreta el cómic?

- Actividad de inicio para conocer sus saberes previos:

Cada estudiante debe dibujar 5 clases de rostros con diferentes expresiones esta actividad se debe realizar en su cuaderno.

No calques ningún dibujo, no importa si al principio sus dibujos no tengan buena forma, lo importante es conocer como dibujan un rostro.

### ACTIVIDAD A DESARROLLAR

1. Para comenzar observaremos como realizar diferentes tipos de rostros en el siguiente video:

Video: Aprende a dibujar caricaturas jugando con la simetría, en línea disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=WC1DTyh0ZHs&t=125s>

2. La primera actividad que se va desarrollar son los primeros pasos para crear la cabeza, debemos estar atentos y tener presente el adecuado proceso para comenzar a crear un cómic.



Ahora vas a seguir paso a paso el cómo hacer un tipo de cabeza, lo que observo en el video es otro tipo de guía para trabajar.

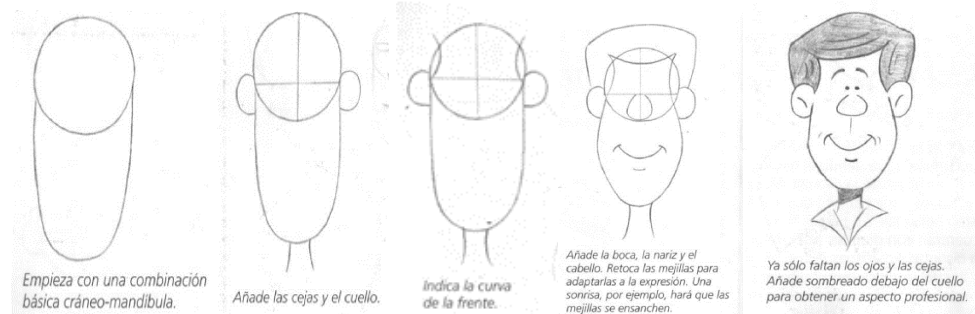
Ahora en la hoja de dina 4 la van a dividir en 4 partes iguales comenzamos a dibujar paso a paso.

Al dibujar debemos tener presente:

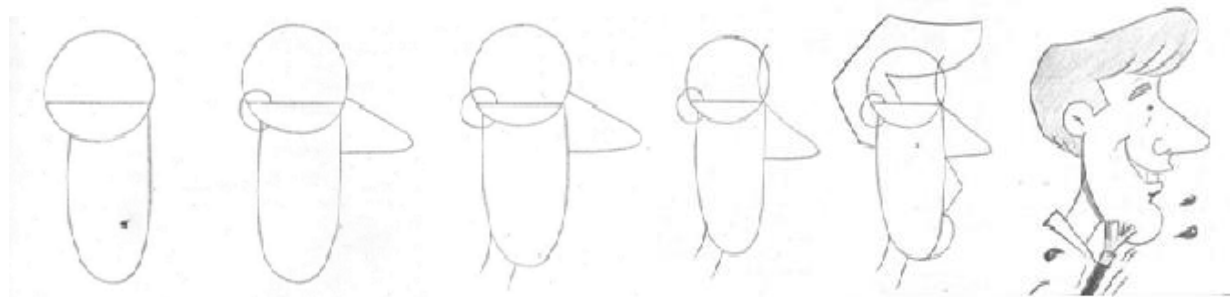
- \* No acentuar mucho el lápiz al dibujar.
- \* No borrar muy fuerte para no dañar la hoja.
- \* Seguir paso a paso las indicaciones.
- \* No reteñir el dibujo.

### 3. Comenzamos a dibujar el rostro de un hombre:

De frente (hombre) Empieza siempre dibujando un perfil general y ve añadiendo los detalles después, ve dibujando parte por parte

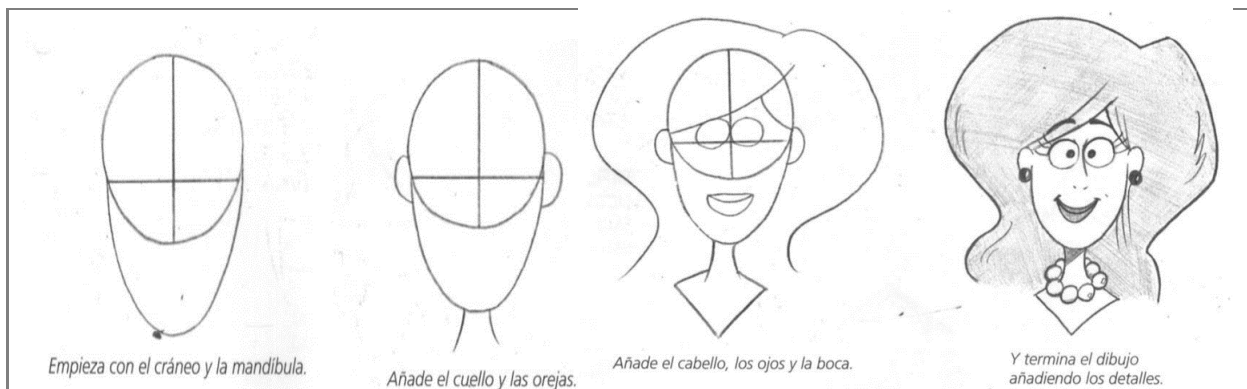


### 4. Ahora vamos a dibujar el rostro de lado.

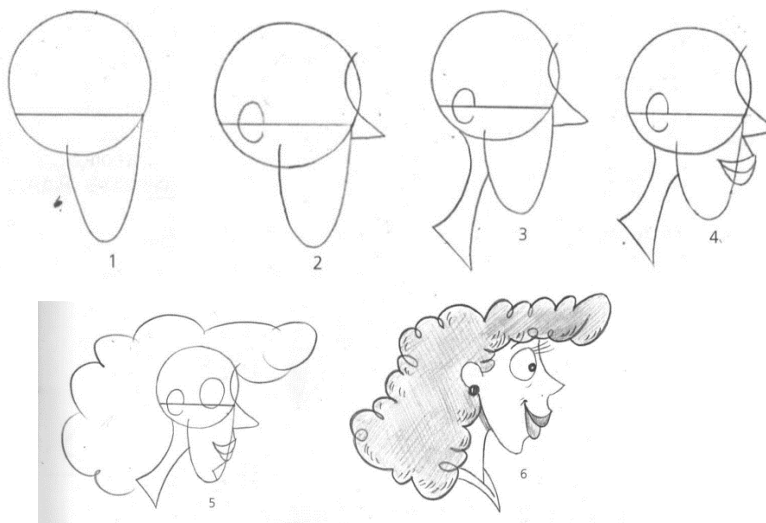


### 5. Rostro de la mujer de frente:

Aunque la estructura de la cabeza de la mujer es casi igual al del hombre, la mandíbula de la mujer es más estrecha y el mentón menos pronunciado, los rasgos de la mujer cómic son más pronunciados, los labios, los ojos y el cabello son exagerados, la nariz, las orejas y el cuello deben ser más pequeños.



6. Ahora vamos a dibujar a la mujer de lado:



- Al haber terminado esta actividad a modo de reflexión, responderán a las siguientes preguntas en su cuaderno:

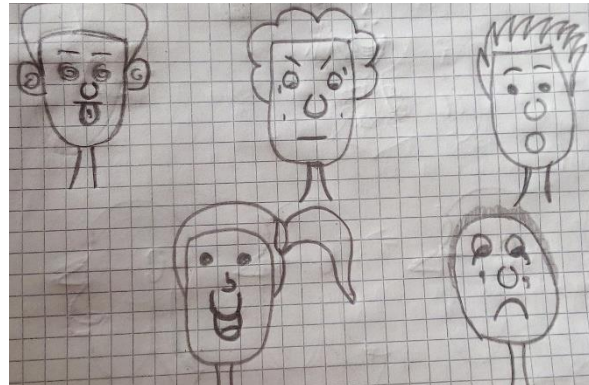
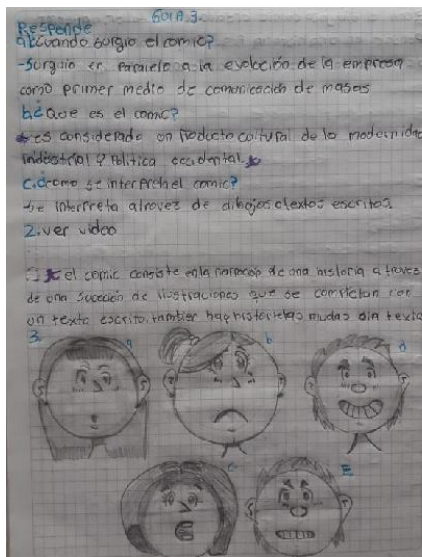
- ¿Siguieron las sugerencias dadas?
- ¿Se les dificultó seguir los modelos para dibujar?
- ¿Entendieron el proceso del dibujo de la cabeza de un cómic?

**OJO:** Teniendo presente lo anterior ve pensando en crear un personaje, ¿cómo va ser? ¿qué va representar? o ¿qué quieres contar con él.?

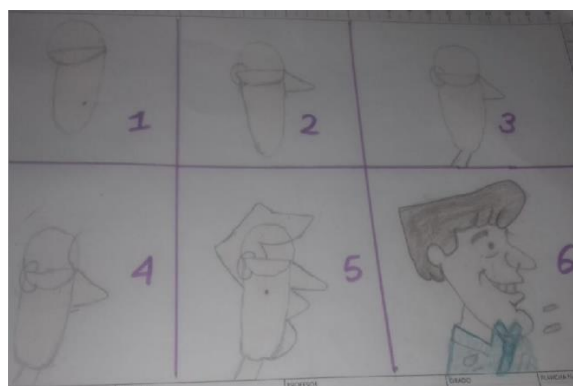
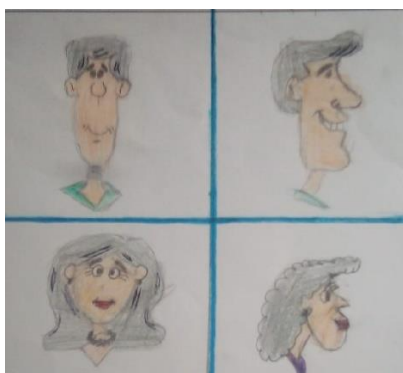
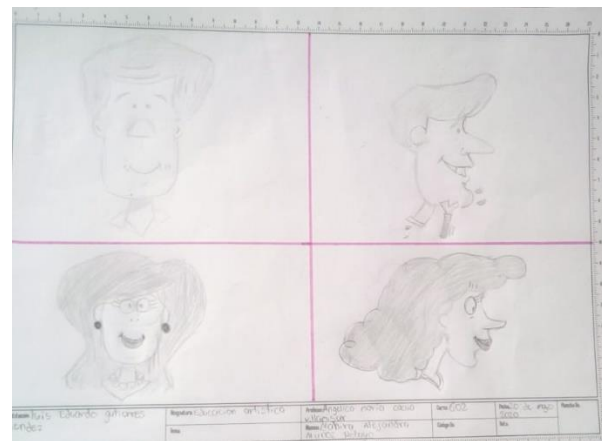
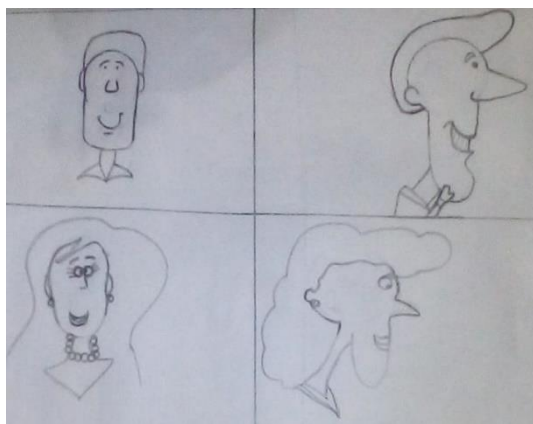


## Evidencia fotográfica del taller No 3



### Actividad de saberes previos



### 2, 3, 4, 5ta actividad



### Anexo 11. Taller 4 – Vamos los detalles del cómic

	<p align="center"><b>Institución Educativa Municipal Rural Luis Eduardo Gutiérrez Méndez de Zipaquirá</b>  <b>Resolución De Aprobación Bachillerato Técnico Agrícola No. 07013 De Diciembre 05 De 2006</b>  <b>Decreto Municipal N° 015 del 20 de febrero de 2017</b>  <b>DANE: 225899000236 CODIGO ICFES: 122614 NIT: 832.005393-0</b></p>	
---	---	---

TALLER No 4			
Docente	Angélica María Cacua Villamizar		
Asignatura	Educación artística	Curso	Sexto
Fecha de inicio	17/06/2020	Fecha de entrega	19/06/2020
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA GUÍA			
Tema	• Vamos a crear los detalles del rostro del cómic		
Estándar curricular	• Desarrolla conceptualización y destreza motriz fina mediante el empleo y la práctica de la expresión del cómic.		
Competencia a desarrollar	• Conozco y exploro las posibilidades de relación visual, auditiva, censo-motriz, con fines expresivos, y doy cuenta de la intensidad de mis experimentaciones.		
Objetivo	• Desarrollar en los niños habilidades de motrices con dibujo detallado del cómic.		
Metodología	• El estudiante lee, observa, escucha, analiza e interpreta al desarrolla las actividades propuestas.		
Criterios de evaluación	• Se observará y se evidenciará por medio del taller el manejo adecuado del dibujo, la creatividad y manejo motriz fino. • Debe presentar el trabajo realizado por medio de fotos, en la que muestre 2 actividades por foto, deberán ser enviadas al grupo de WhatsApp de artística de su grupo o enviarlo al correo <a href="mailto:majuza97@gmail.com">majuza97@gmail.com</a>		
Materiales y recursos	• Hojas de Dina 4, lápiz, taja lápiz.		
CONTENIDO TEÓRICO			
Analiza, tome apuntes y contesta:			
Para comenzar responderán esta pregunta de acuerdo a los temas visto anteriormente.			



1. El arte es aquel que trata de contarnos una historia que se dilata en el tiempo. Para ello, nos valemos de un lenguaje y una estructura narrativa que expresan con claridad las acciones y pensamientos de los personajes.

- a. secuencial
- b. contemporáneo
- c. rupestre
- d. Ninguna de las anteriores.

2. Actividad de inicio para conocer sus saberes previos:

- Van a dibujar diferentes tipos de ojos, bocas, narices. Sea grandes, pequeños, medianos de la forma que puedan crear.

No calques ningún dibujo, no importa si al principio sus dibujos no tengan buena forma, lo importante es conocer como dibujan un rostro.

### ACTIVIDAD A DESARROLLAR

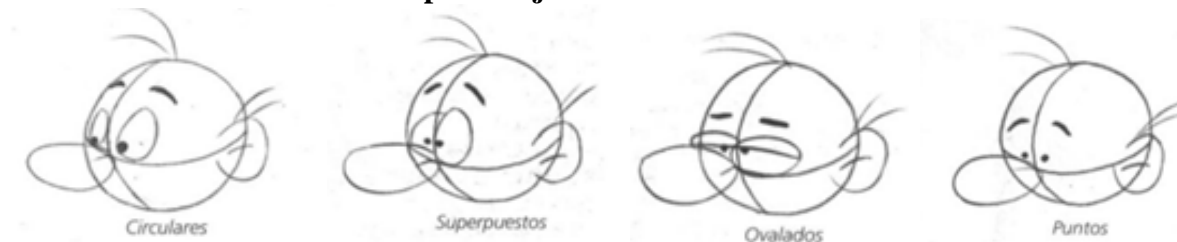
1. La primera actividad que se va desarrollar son los primeros pasos para crear los rasgos especialmente del rostro vamos a trabajar hoja aparte cada tema, los siguientes pasos para crear y hacer diferentes tipos de ojos, narices y bocas, e incluimos barbas y bigotes.

Al dibujar debemos tener presente:

- No acentuar mucho el lápiz al dibujar.
- No borrar muy fuerte para no dañar la hoja.
- Seguir paso a paso las indicaciones.
- No reteñir el dibujo.

❖ Rasgos faciales:

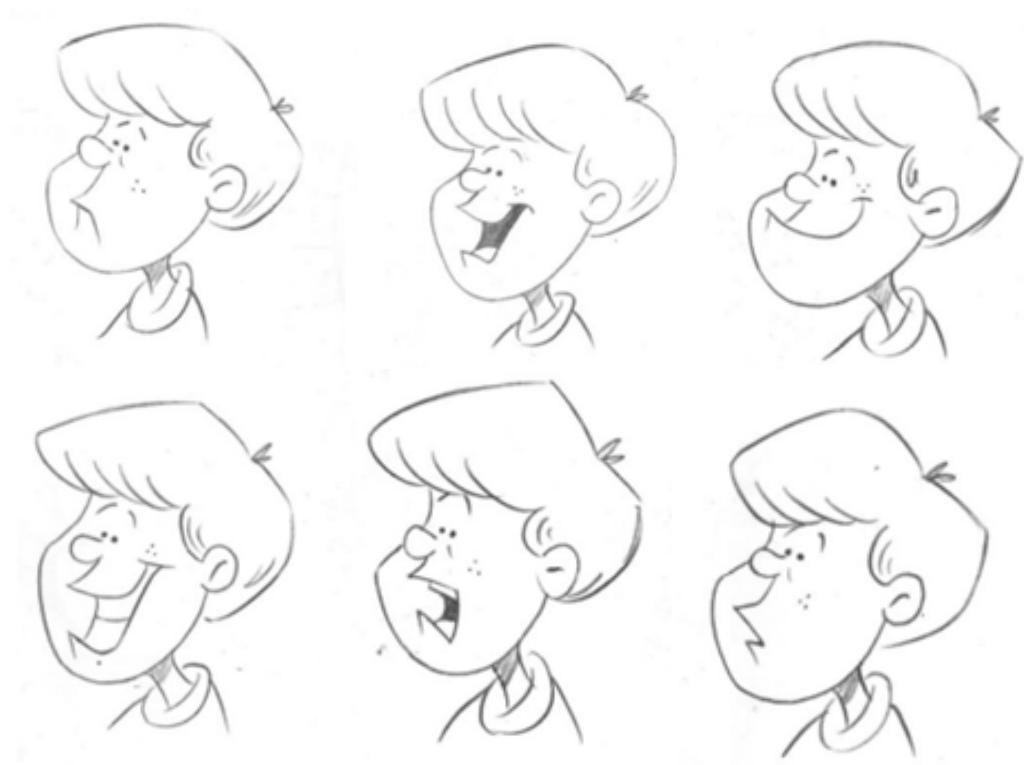
#### 1. Tipos de ojos:



Los ojos están considerados como parte más expresiva de la cara, pero normalmente las bocas de los personajes de cómic resultan mucho más útiles a la hora de transmitir las emociones. De

hecho, algunos personajes de cómic muy famosos no tienen ojos. Piensa en “Beetle Bailey” el clásico de Mort Walker...

## 2. Ahora vamos a realizar la boca



Observa cómo puedes alterar la expresión de un personaje sólo con ir cambiando la boca

## 3. Ahora tipos de Nariz:



Naricita



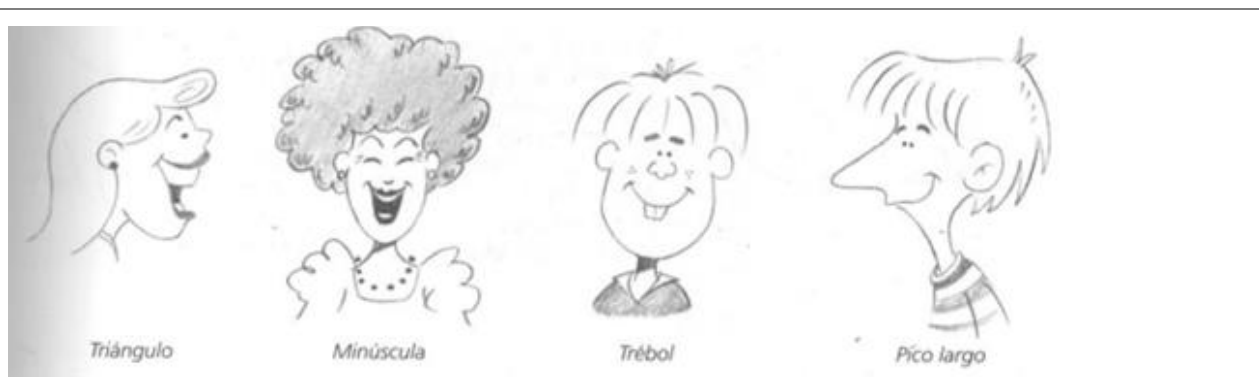
De boxeador



Pico



Alargada



#### 4. Barbas.



Las barbas pueden alterar de manera espectacular, el aspecto de un personaje todas estas cabezas tienen estructuras y rasgos similares, solo las barbas son distintas ... ¡y cada una crea un personaje distinto!



#### 4. Bigotes

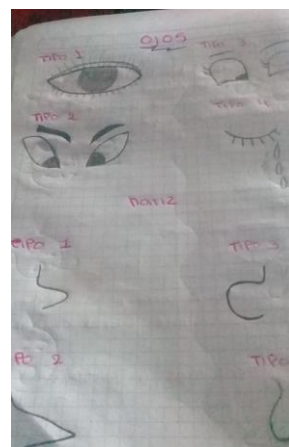
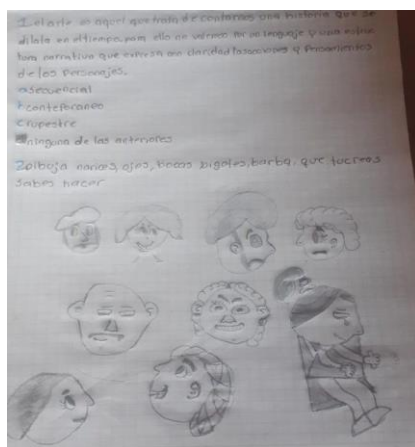
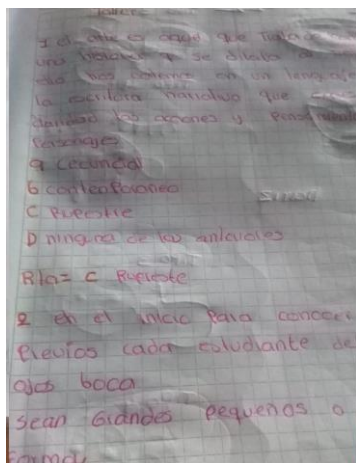
A veces un bigote cumple la función de labio superior y adopta la forma de la boca. En otras ocasiones, sólo es adorno



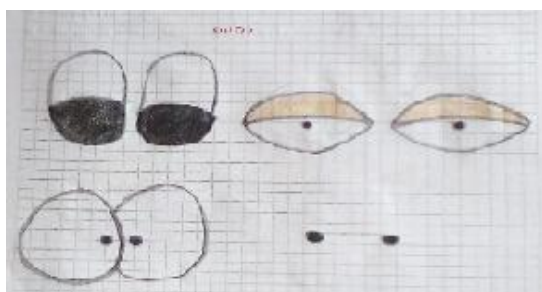
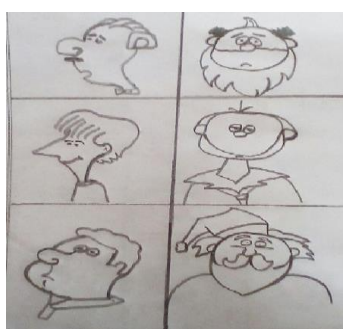
5. Ahora con esta información van a dibujar el rostro como quieres que quede de tu cómic, vas a dibujarlo en una hoja blanca con marco de 2x 2 cm en toda la mitad de la hoja.

## Evidencia fotográfica del taller No 4

### Actividad de saberes previos



### 1,2,3, 4ta Actividad



### 5ta actividad

